JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360™

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GRAND THEFT AUTO IV
Jako první jsme navštívili Liberty City!

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2007
Znáte důležité hity loňského roku?

PROSTOROVÝ ZVUK?
Vytvořte si kinosál z obýváku!

LOST ODYSSEY
Monumentálnější než Oblivion

BOMBA!
SLEVOVÉ KUPÓNY
UVNITŘ ČASOPISU
UŠETŘETE 1 000 KČ

ČÍSLO 9 BŘEZEN 2008 299 KČ (449 SK)
Future MEDIA WITH PASSION

Nejlepší hry jsou na Xbox 360.

Společenství začíná senzačními hrami a nikdy nekončí. Zvláště když se k němu dostanete přes nejlepší tituly jako Halo®3, Mass Effect, PGR4, Guitar Hero 3 a Call of Duty.

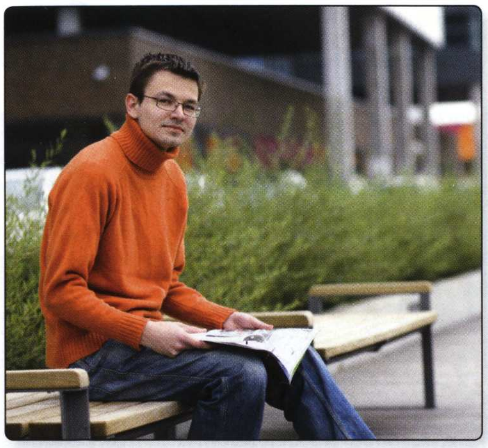
©2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

Vítejte!



UKRADNE NÁŠ ČAS!

Zbývá jen pár týdnů, než se opět vrhneme do akce. Začneme pobíhat po New Yorku (pardon, Liberty City), přijímat úkoly od nejrůznějších existencí a páchat morálně pochybné činy. Grand Theft Auto alias velká automobilová loupež je zpět a opět nás okrade. O čas, ideály a představu, že už nejde nic vymyslet. Zdálo by se, že GTA IV znamená krok zpět. Hra se soustředí jen na prostředí města, na rozdíl od na venkov expandujícího San Andreas. Jenže kvantita nebyla nikdy tím, co nás na sérii lákalo.

Vzpomeňte na první díl. Ano, ten úžasný New York zpracovaný z velkorysého 2D nadhledu (odmítám přistoupit na marketingovou hru Sony, která si sérii přivlastňuje a počátek ságy datuje od trojrozměrného GTA III). Nebyl úžasný? A řekněte, co by vám v GTA vadilo víc? Kdybychom velikost města zmenšili na polovinu, nebo odstranili možnost volně vstupovat do aut a jezdit s nimi, kam srdce táhne?

Ne, není to o rozloze, jak dokazují neúspěchy konkurentů, kteří mají papírově totéž co GTA, ale ve výsledku z ingrediencí nedokáží namíchat lákavou směs. Je to o šíři možností, uvěřitelnosti a svobodě. O schopnosti nezůstávat na místě, protože vyhazovat bezmocné řidiče zpoza volantů jejich zánovních aut už neláká jako před deseti lety a sestřelování protivníků najdeme i v nové Piñatě. Uspěje sázka na propojení příběhů Nika Bellice s moderními technologiemi? Na uvěřitelnější interakci se světem, absenci infantilní mapy a její přesun do hlubin moderního a realističtějšího GPS přístroje? Po zkušenostech s hratelnými ukázkami myslíme, že ano. A vy si můžete díky unikátním prvním dojmům udělat vlastní obrázek!

Zatímco budoucnost je v New Yorku, současnost nás zavede do Japonska. Hned dva klasické žánry vytáhly z rukávů vysoké karty, a ať už si myslíte o Lost Odyssey či Devil May Cry 4 cokoliv (jsme přeci jen skeptičtí Středoevropané), letos jen těžko najdou srovnatelnou konkurenci. A pokud vás tituly ze země vycházejícího slunce nelákají (Japonce navzdory vysokým hodnocením na Xboxu 360 také ne), máme tu zajímavé první dojmy ze spousty čistě západních her. Do 29. dubna ještě pár nedělí chybí, budou se hodit.

Honza Morkes, šéfredaktor

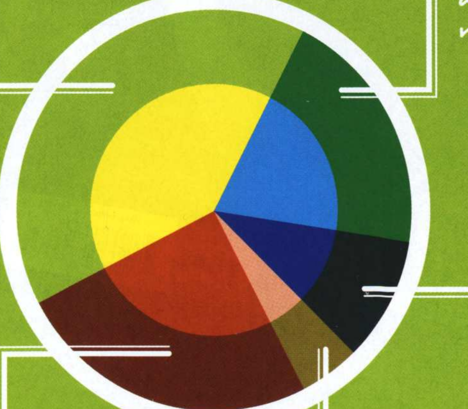
ušetřete 1 000 Kč

Kupóny naleznete na stranách... 09 10 12 68 72 76 78

TENTO MĚSÍC JSME...

...dělali přemety, skákali o zeď, lámali si záda o beton... jo a taky dávali góly. FIFA Street 3 asi nepotěší místní fotbalové gurmány, kteří každoročně spekulují, co je na světě nejrealističtější, ale jinak jde o zajímavou multiplayerovou zábavu. Každodenní lité boje o to, jestli se konečně půjde na oběd, byly vítaným zpestřením dne. Ještě že Honza občas prohrál a my konečně mohli jít do toho McDonaldu.

...jezdili do Prahy. Pro převážnou část redakce z Brna to znamená před každou schůzkou vstávat v nekřesťanských šest ráno a modlit se, aby na dálnici bouralo maximálně jedno auto. Jen tak máme šanci dosáhnout na achievement Mirka Topolánka.



...hádali se o speciálních kategoriích vyhlašování nejlepších her roku. Vybrat v mnoha z nich jeden titul nebylo vůbec jednoduché (zejména nejhorší hra měla spoustu XBLA konkurentů).

...hráli FIFU 08. Bohužel po hodinách strávených u FIFA Street je vše mnohem pomalejší, hráči divně střílejí a kdejaký redaktor Computeru si troufá na hvězdný tým OXM.

...překvapivě nehráli Guitar Hero. David si totiž pochroumal kotník a místo kytary nosí zánovní modrou berli. Dr. House má vážnou konkurenci.

Vyhráli jste Xbox 360 Elite? Vyhlášení nejlepších xboxových her roku najdete na straně 08

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

Předplaťte si

Oficiální Xbox 360 magazín

Stačí si

Získáte

- maximální informační servis o Xboxu 360 – 12 vydání časopisu
- 12 DVD s ukázkami nejnovějších her
- každého čtvrt roku exkluzivní příručka
- návody, recenze, tipy a triky, rozhovory, tématické články, reportáže
- členství v Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)
- navíc skvělou hru pro Xbox 360 ZDARMA
- to vše za 2 499 Kč/3 749 Sk (ušetříte 1 089 Kč/1 639 Sk)

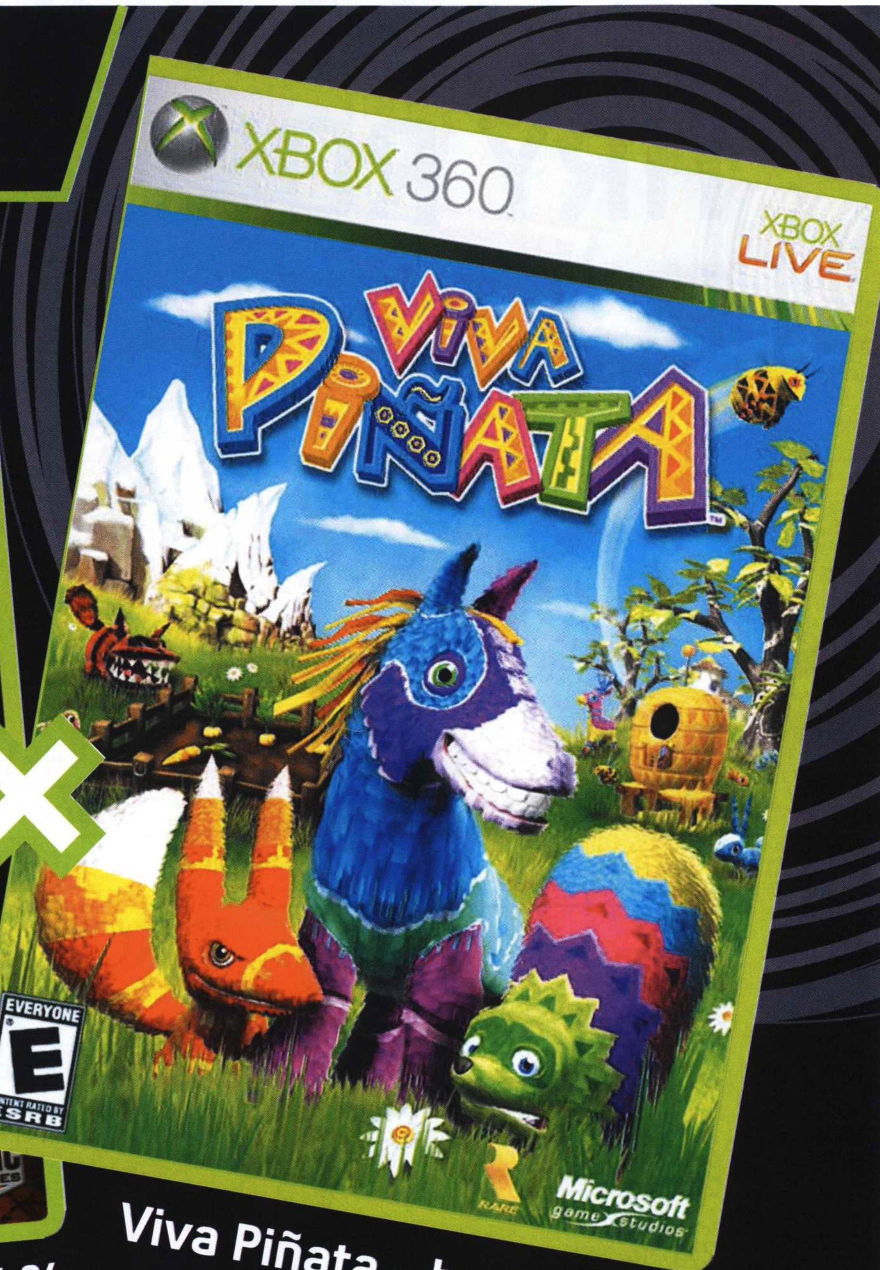
Další varianty předplatného

- Půlroční předplatné s DVD a přílohami: 1 249 Kč (2 249 Sk) – ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku
- Roční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 1 800 Kč (2 700 Sk)
- Půlroční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 900 Kč (1 350 Sk)

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

a získejte ZDARMA legendární hry!

jen vybrat!



Gears of War – hodnocení 94 %

bombastická akční hra, která redefinovala žánr

Viva Piñata – hodnocení 85 %

zavítejte do pestrobarevného světa plného originálních obyvatel

Jak si předplatit?

1) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

3) na internetu: navštivte web casopisy.cpress.cz a vyberte si z aktuální nabídky předplatného

Předplatné pro SR: **predplatne@cpress.sk**, tel.: +421 244 453 702

Při objednávce uveďte název hry, kterou si k předplatnému přejete. Nabídka platí pouze k ročnímu předplatnému.

Nabídka je časově omezená do 31. března 2008. Každou z her obdrží prvních 25 čtenářů, kteří si ji vyberou a uhradí své předplatné. Hru obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

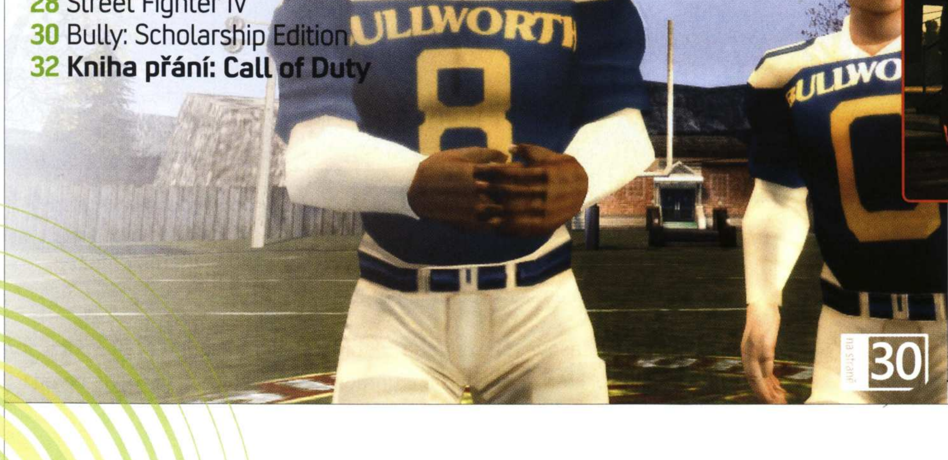
VELKÉ VYHLÁŠENÍ: HRY ROKU 2007

Nejlepší hry všech žánrů, originální kategorie, vyhráli jste Xbox 360 Elite?

na straně 08

XBOX 360 NEXT

14 **Tiberium**
16 Saints Row 2
18 **LEGO Indiana Jones**
20 Golden Axe: Beast Rider
22 Highlander
26 Horké novinky pro Xbox 360
27 Střípky o očekávaných hrách
28 Street Fighter IV
30 Bully: Scholarship Edition
32 **Kniha přání: Call of Duty**



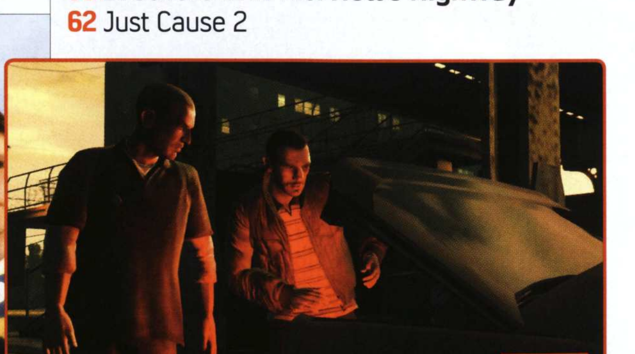
na straně 30

KOMUNITA

42 Když otcové hrají...
44 Vyhlášení tvůrčí soutěže Halo 3

První dojmy

44 **Grand Theft Auto IV**
50 Alone in The Dark
54 Tom Clancy's Endwar
58 **Brothers in Arms: Hell´s Highway**
62 Just Cause 2



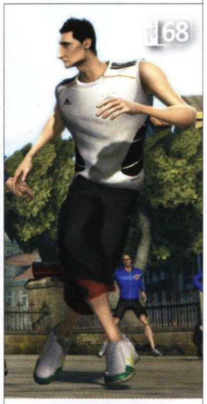
na straně 44

TÉMA

08 VELKÉ VYHLÁŠENÍ: Hry roku 2007
38 Krámek s hrůzami:
Vyberte si noční můru podle své fobie!

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!



64 Lost Odyssey
68 FIFA Street 3
72 **Devil May Cry 4**
75 World Championship Poker 2: All In
76 Turok
78 Conflict: Denied Ops
80 Omega Five
80 Rez HD
81 Novinky na Xbox Live aneb co se děje v trávě

Návody

82 **Burnout Paradise**
84 Návod: Jak na prostorový zvuk
88 Prozkoumejte hardware Xboxu
90 Jasná volba – nejlepší hry pro Xbox 360

NAJDETE NA DVD

na straně 94

DEMOVERZE! HALF-LIFE 2: ORANGE BOX, **TUROK**, DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS, SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION, **TURNING POINT: FALL OF LIBERTY**, CULDCEPT SAGA, SWITCHBALL, **METAL SLUG 3**, TEMPEST, ASTEROIDS DELUXE

SEZNAM HER

ACE COMBAT 6	81
ALONE IN THE DARK	50
ASTEROIDS DELUXE	94
BATTLESTATIONS: MIDWAY	81
BROTHERS IN ARMS: HELL´S HIGHWAY	58
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION	30
BURNOUT PARADISE	82
CALL OF DUTY	32
CALL OF DUTY 4	27
CRYSTAL QUEST	81
CULDCEPT SAGA	94
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS	94
DEVIL MAY CRY 4	72
FACEBREAKER	26
FAITH AND A .45	26
FAR CRY 2	27
FIFA STREET 3	68
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	81
GOLDEN AXE: BEAST RIDER	22
GRAND THEFT AUTO IV	44
GUITAR HERO III	81
HALF-LIFE 2: ORANGE BOX	94
HALO 3	36
HIGHLANDER	24
JUST CAUSE 2	60
KINGDOM UNDER FIRE II	26
LEGO INDIANA JONES	20
LOST ODDYSEY	64
METAL SLUG 3	94
OMEGA FIVE	80
RAINBOW SIX VEGAS 2	27
REZ HD	80
ROCK BAND	27
SAINTS ROW 2	16
SAW	26
SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION	94
SHADOW HARVEST	26
STAR WARS: FORCE UNLEASHED	27
STREET FIGHTER IV	28
SWITCHBALL	94
TEMPEST	94
THIS IS VEGAS	26
TIBERIUM	14
TOM CLANCY´S ENDWAR	54
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	94
TUROK	76, 94
UEFA EURO 2008	26
VIRTUA FIGHTER 5	81

Výherce Xboxu 360 Elite a dalších cen se dozvíte **na straně 12**

Hra roku – kdo vyhrál?

Bezmála pět tisíc hlasujících zvolilo v historicky prvním ročníku oficiální ankety nejlepší xboxové hry roku. A bylo to těsné! Kdo vyhrál v jednotlivých kategoriích? A koho preferuje redakce OXM? To vše na dnešním slavnostním vyhlášení!

Výsledky čtenářského hlasování

Absolutní hra roku 2007

1. Bioshock

Podmořský svět Rapture původně sliboval jen nostalgickou vzpomínku na legendární sérii System Shock. Nakonec se z něj stala atmosferická procházka utopickým světem, která zaujala každého. Symbol loňského roku je tak jasný – Velký taťka a Malá sestřička sbírající cennou surovinu Adam v jejich dosahu. I když nechybělo málo a trofej by si odnesl Master Chief.

2. Halo 3 3. Mass Effect 4. Half-Life 2: Orange Box 5. Forza Motorsport 2

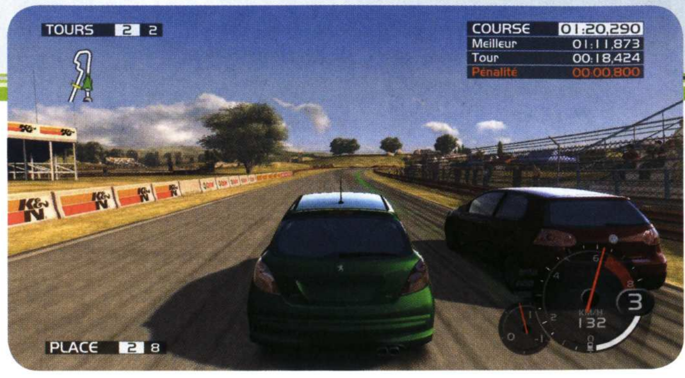
Nejlepší akce

1. Call of Duty IV: Modern Warfare

Klasika. Jak jinak lze označit návrat na trůn série, jež patří poslední léta mezi nejpopulárnější. Báli jste se odlišného časového zasazení? Mysleli jste, že bez druhé světové války to nebude ono? Zbytečně. Skvělá a výživná kampaň je navíc jen malým prologem k nekončící zábavě v multiplayeru. Jasná volba, pokud se chcete stát vojákem.

2. Halo 3 3. Bioshock 4. Half-Life 2: Orange Box 5. Assassin's Creed

Nejlepší závody



1. Forza Motorsport 2

Drtivé vítězství Forzy naznačuje oblibu realistického simulátoru v xboxové komunitě. I když hra vyšla ze všech konkurentů nejdříve, obrovská životnost a rozmanitost zapříčinila, že jste na ni rozhodně nezapomněli. Velkou oblibu ve střední Evropě potvrdila svým druhým místem série nazvaná po již zesnulém Colin McRaeovi, i když poslední hra opustila čistě rallye závody.

2. Colin McRae: DIRT 3. Project Gotham Racing 4 4. Flatout: Ultimate Carnage 5. Moto GP 07

Nejlepší RPG

200 Kč
sleva při nákupu hry

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Mass Effect** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 080207. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **19. března 2008**.

1. Mass Effect

Jedna z mála rozhodnutých kategorií již dopředu. Sci-fi dobrodružství od Bioware bylo jasnou jedničkou a hrálo se jen o to, jak moc drtivé jeho vítězství bude. Nakonec příjemně překvapil datadisk Shivering Isles, který dokázal, že fantasy má solidní základnu fanoušků, i když loni žádná „velká hra" nevyšla. Popularita japonských RPG naopak nepřekvapila.

2. Oblivion: Shivering Isles 3. Blue Dragon 4. Two Worlds 5. Eternal Sonata

Nejlepší sport

1. NHL 08

Jsme spíše národem fotbalovým nebo hokejovým? Hlasování xboxových fanoušků dopadlo nerozhodně, ale protože se přízeň fandů zeleného trávníku dělila mezi dva tituly, sportovcem roku se stal notně vylepšený ročník NHL 08. Viditelně ale máte rádi i uvolněný adrenalinový skateboarding. Skate málem pokořil i Pro Evolution Soccer 2008.

2. Pro Evolution Soccer 2008 3. Skate 4. FIFA 08 5. NBA 2K8

Nejlepší z ostatních

1. Command and Conquer: Tiberium Wars

Kategorie opuštěných titulů, jejichž žánry tvoří minoritu, neměla favorita. Výsledky proto byly do poslední chvíle těsné. Nakonec se ukázalo, že pro letošní rok připravovaná strategická smršť najde minimálně u českých a slovenských hráčů odezvu. Command and Conquer se totiž stal králem zbylých žánrů, když za sebou nechal i velepopulární mainstreamové Guitar Hero III nebo Virtua Figher 5.

2. Virtua Fighter 5 3. Guitar Hero III 4. Ace Combat 6: Fires of Liberation 5. The Simpsons Game

Nejlepší XBLA hra

1. Prince of Persia Classic

I když Xbox Live není v České republice oficiálně podporován, jsme tam všichni. Co hrajeme, když se nám znelíbí velké tituly? Vzácně vyrovnanou volbu pro sebe nakonec získal perský princ. Předělávka jeho první cesty za půlkou království a princeznou za ženu přišla sice s náročnější obtížností, ale to vás, zdá se, neodradilo.

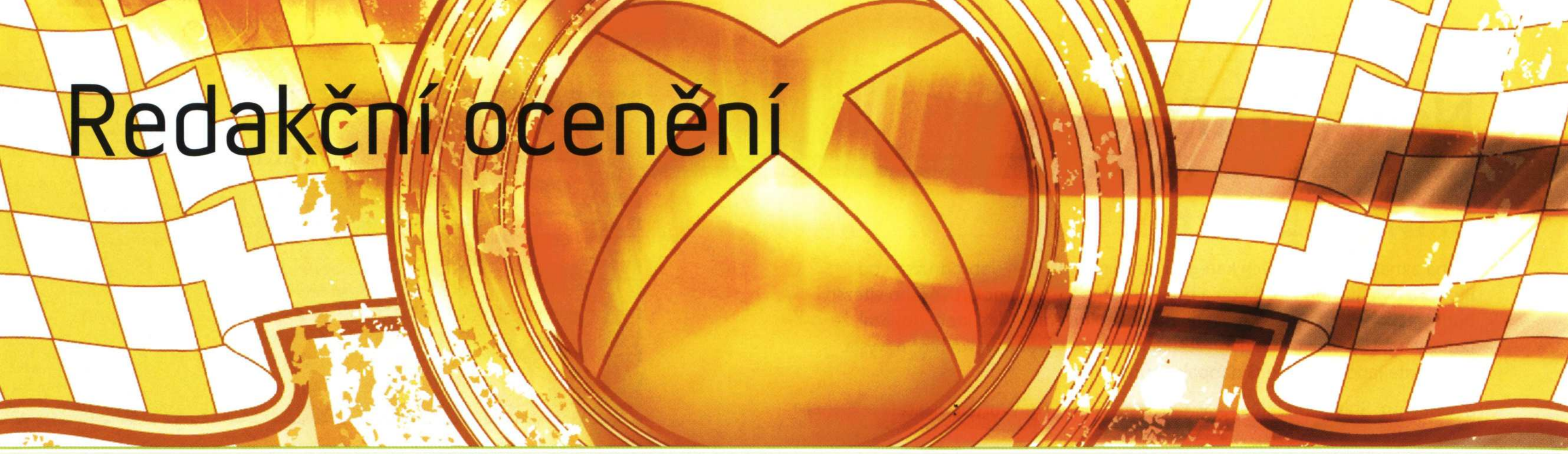
2. Pac-Man Championship 3. Castlevania: Symphony of The Night 4. Bomberman Live 5. Speedball 2

Nejlepší hra na Live

1. Call of Duty IV: Modern Warfare

Když se řekne multiplayer, vybaví se většině lidí Call of Duty. Střílečka s množstvím zbraní, desítkami hodností a bonusů pokořila i symbol Xboxu – sérii Halo. Ostatně na Live určitě naleznete i nemálo redaktorů Xboxu. Rychle je prosím porazte, ať se zas s nadáváním vrátí do práce.

2. Halo 3 3. Gears of War 4. NHL 08 5. Forza Motorsport 2



Redakční ocenění

Honza Morkes

1. NHL 08

Je otázkou, jestli je opravdu nejlepší, ale pokud se budu zaobírat pouze počtem strávených hodin, NHL 08 je pro mě jasnou jedničkou. Po dlouhých letech přešlapování přišel hokej, který je i při hře proti počítači výzvou, vypadá o poznání reálněji a je radost jej hrát. Jen kdyby každému od tyček nezalehlo v uších.

2. Bioshock 3. Mass Effect

Karel Kališ

1. Ace Combat 6: Fires of Liberation

Existuje slastnější pocit, než když pošlete k zemi stíhačku v závoji kouře? Jasně, když takhle zničíte letadel několik desítek. A k tomu naděláte z tankového svazu hromadu dýmajících kráterů, srovnáte letiště se zemí a rozstřílíte gigantickou létající pevnost. Přesně to nabízí šestý díl série Ace Combat, který díky výkonu Xboxu 360 nabízí bitvy monumentálnější a intenzivnější než kdy dřív. Prostě lahůdka.

2. Blue Dragon 3. Mass Effect

200 Kč sleva při nákupu hry

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Ace Combat 6: Fires of Liberation** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 080206. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **19. března 2008**.

Kamil Gric

1. Mass Effect

Mám rád vesmírné ságy a mám rád Hvězdné války. A že z nich prý Mass Effect okatě čerpá? Na tom nesejde. Podstatné je, že u žádné jiné hry loňska jsem si tolik neužil spojení precizní grafiky se skvělým příběhem a širokou paletou inovací. Možná se budu rouhat, ale další dva díly bych si koupil i v případě, že by vyšly třeba jen pro PS3. (Ale k tomu nedojde, nebojte se!)

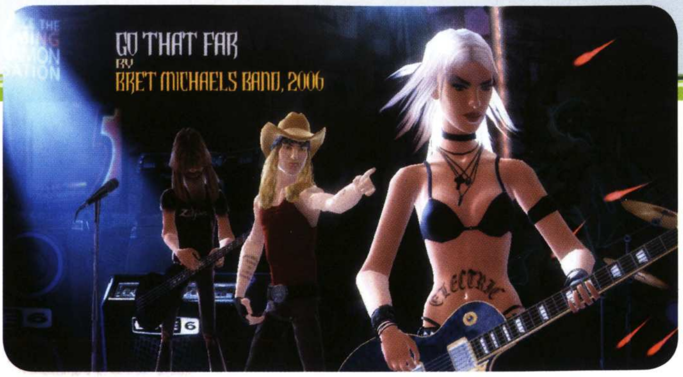
2. Bioshock 3. Ace Combat 6: Fires of Liberation

David Sláma

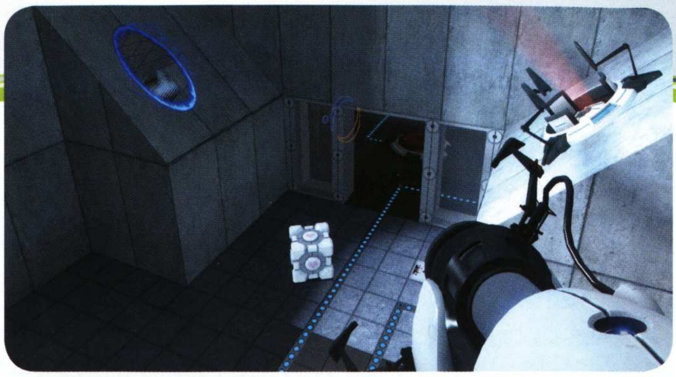
1. Guitar Hero III: Legends of Rock

Rok 2007 byl hodně bohatý na skvělé hry, o své jedničce ale nemám pochyb. GH3 je úžasnou realizací koncepce her snadných k naučení a náročných na mistrovské zvládnutí. Návyková hratelnost, parádní ovládání na kytaře a podařený soundtrack jsou zárukami skvělé zábavy. V kariéře jsem již zahrál více jak 250 000 not, to asi mluví za vše.

2. Project Gotham Racing 4 3. Skate



Michael Stern



1. The Orange Box

Subjektivně nemohu upřednostnit žádnou z uvedené trojice loňských perel, kterým se podařilo rozhýbat zrezivělou hráčskou duši. The Orange Box stojí na prvním místě jen z byrokratických důvodů a také trochu zásluhou návykovosti hříčky Portal spolu s důkazem, že i Episode Two coby lineární a pod povrchem docela obyčejná střílečka může i dnes přinést spoustu zábavy a nových nápadů.

2. Mass Effect 3. Bioshock

Jiří Sládek

1. Mass Effect

Jednoznačně skvělé RPG, které mi připomnělo mé oblíbené Knights of the Old Republic a v mnohém jej předčilo. V téhle hře jsem našel vše, co od tohoto žánru očekávám – strhující příběh, propracované charaktery a úžasnou atmosféru. Nemluvě o povedeném grafickém zpracování.

2. Bioshock 3. FIFA 08

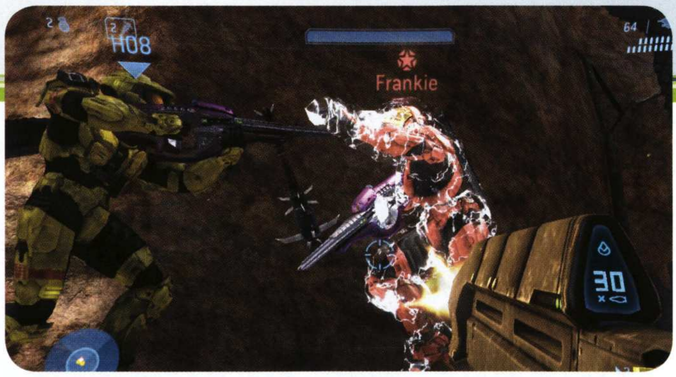
Martin Zavřel

1. Call of Duty 4: Modern Warfare

Kampaň pro jednoho hráče mne vtáhla jako maelström. Kromě adrenalinu a tuny (obsahových i grafických) wow momentů nechybělo ani dojetí. A to bylo nic proti multiplayeru, který mi už vzal stovky hodin života a nevypadá to, že bych se bez něj některou z dohledných nocí dokázal obejít.

2. Mass Effect 3. Bioshock

Peter Bóry xboxplanet.sk



1. Halo 3

Na túto hru som čakal, už od kedy vyšla jednotka:-). Splnila moja očakávania a dokonca ich prekonala. Záver trilógie aký má byť, nemusí sa hanbiť ani v porovnaní s filmami. Jednoducho povedané veldielo.

2. Mass Effect 3. Forza 2

Václav Valeš

1. Bioshock

Ač se loni urodilo kvalitních titulů více než máku na poli pracovitého kulaka, s nominací toho nejlepšího nemám sebemenší potíž. Bioshock po všech stránkách zhmotnil mé představy o strhujícím příběhu (prý není ve hrách tím nejdůležitějším, cha!), pohlcující atmosféře, ideální zábavě a celkově naplňujícím herním zážitku.

2. Mass Effect 3. Call of Duty 4: Modern Warfare

Speciální kategorie

Nejlepší achievement - Press START - 5G – The Simpsons Game
The Simpsons Game je skvělou parodií od začátku do konce. Nebojí si vystřelit z čehokoliv a dokazuje to hned od začátku udělením prvního achievementu za prosté stisknutí tlačítka Start. Taky vám na mysli vytanuly hry, které vás obdarovávají nesmyslnými počty bodů od úvodních kol?

Nejhorší achievement – Collect 100 flags – Assassin's Creed
Lidé si o vás mohou myslet, že jste nudný patron, ale dávat to okatě najevo? Chyba! Stejná jakou udělal Assassin´s Creed. Natahování hry pomocí trapného hledání X stovek nejrůznějších vlajek v jednotlivých městech Svaté země není hodno moderní doby. Ani za fotku nahé Jade Raymond.

Nejvíce originální charakter – Glados (Portal)
Nejdříve vám pomáhala přežít v nelítostném testovacím centru. Učila vás po krůčcích, jak využít prostředí a unikátních portálů k postupu do dalších pater výzkumného komplexu Aperture. A pak na závěr... vás chtěla zabít. Na cenu pro nejmorálnější osobu světa to není, ale vytáčky a komunikace uměle inteligentní Glados rozhodně na porotu OXM zapůsobily.

100 Kč sleva při nákupu hry

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Assassins Creed** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 080205. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **19. března 2008**.

Nejhorší hra – Space Giraffe
Psychedelická, neuvěřitelná, barevná... HODNĚ barevná. A taky suverénně nejhorší. Space Giraffe je výtvorem zvrácené mysli člověka s těžkou závislostí na drogách. Střílet pestrobarevné cosi na pestrobarevném pozadí v pestrobarevném čemsi... NE, nikdo jiný nemůže vymyslet tak úchylný titul.

VYHLÁŠENÍ XBOXOVÉ HRY ROKU 2007 VZNIKÁ VE SPOLUPRÁCI:

Hlavní partner: XBOX 360

Partneři: EA, CENEGA, CDPROJEKT

Mediální partneři: DOUPĚ.CZ, XLIVE.cz, XBOX ZONE, X360.HODNOCENIHER.CZ

VÝHERCI CEN

XBOX 360 ELITE
Oldřich Hlobil

PROJECT GOTHAM RACING 4
Jiří Uraj
Jan Petrášek
Rastislav Čibenka
Dana Střelecká

NHL 2K8
Jakub Sova
Richard Waldhans
Vratislav Mazura

NBA 2K8
David Krejčiřík
Milan Šmehlík

CALL OF DUTY IV: MODERN WARFARE
Zuzana Husarčíková
René Schejbal

HALO 3
Jaroslav Meissel
Robin Pražský
Jan Straka

FIFA 08
Jaroslav Raclavsky
Jana Čiháková

NHL 08
Dagmar Pospíšilová
Jiří Stříbrný

ASSASSIN'S CREED
Marek Jirsa
Jiří Skála

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Vladimír Pinďura
Lucia Holodová
Miroslav Honzík

NEED FOR SPEED: PROSTREET
Blanka Spáčilová
Petr Tichý

THE SIMPSONS GAME
Marcel Vanousek
Jakub Bělouch

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
Jindřich Vlk
Jan Tapušík

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Václav Mánek
Pavel Hroudný

FORZA 2
Martina Sedláčková
Patrik Hlobil

CELOROČNÍ PŘEDPLATNÉ
Jan Bíza
Michael Košut
Josef Bartošík

PŮLROČNÍ PŘEDPLATNÉ
Tibor Valach
Jan Klusáček
Veronika Reichmanová
Jakub Michel
Jana Dostálová
Jakub Vozárik
Michael Verbík
Dáša Korčíková
Jan Werczerek
Martin Rada

DROBNÉ DÁRKY
Jan Babarík
Martin Cibula
Tomáš Vozar
Matus Lantaj
Tomáš Hanudel
Martin Soukup
Michal Sojka
Martin Haba
David Belka
Drahoslav Cihal

Čestné uznání

Nejdelší „credits"
ETERNAL SONATA

Nejlepší nepřítel
BŮH (THE SIMPSONS GAME)

Nejhorší nepřítel
ČERVENÝ KRUH SMRTI

Největší zklamání
ODLOŽENÍ GTA IV

Nejlepší lesbická scéna
MASS EFFECT

Nejhorší obal
HALF-LIFE 2: ORANGE BOX

Nejlepší výkon ve vedlejší roli
DAVY V ASSASSIN´S CREED

Nejlepší hudba
ZÁVĚREČNÝ SONG V HL2: ORANGE BOX – PORTAL

Nejzlejší hra
OVERLORD

Nejhodnější hra
JACK THOMPSON'S EDUCATION SCHOOL

Nejbarevnější hra
VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS

Nejšpinavější hra
COLIN MCRAE: DIRT

Hra, která nejvíce chytla u srdce
THE DARKNESS

Dilema roku
HARVEST OR RESCUE? (BIOSHOCK)

Hláška roku
THE CAKE IS A LIE (HL2: ORANGE BOX – PORTAL)

Hrdina roku
MASTER CHIEF (HALO 3)

Nejvíce napuchlých očí
VIRTUA FIGHTER 5

Největší japonská šílenost
SENKO NO RONDO

Nejvíce spálené gumy
PROJECT GOTHAM RACING 4

Nejsympatičtější umírající postava
FRYDERIK CHOPIN (ETERNAL SONATA)

Nejštiplavěji rozbitá kolena
SKATE

Cena za elegantní zmizení ze scény
ARMY OF TWO

Nejchutnější nastavovaná kaše
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

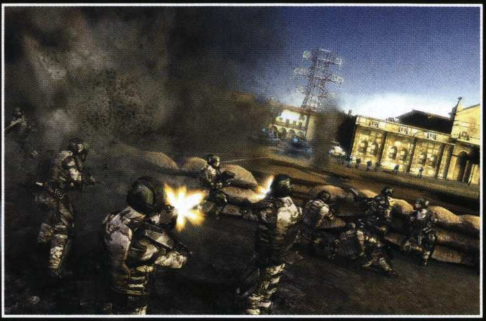
Vyznamenání za nejúčinnější dezinsekci
EARTH DEFENSE FORCE 2017

Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně **44** Grand Theft Auto IV

na straně **50** Alone in the Dark



na straně **54** Tom Clancy's Endwar

na straně **58** Brothers in Arms: Hell´s Highway

na straně **62** Just Cause 2

NOVINKY

14 **Tiberium**
16 Saints Row 2
18 **LEGO Indiana Jones**
20 Golden Axe: Beast Rider
22 Highlander
26 Horké novinky pro Xbox 360
27 Střípky o očekávaných hrách
28 Street Fighter IV
30 **Bully: Scholarship Edition**
32 Kniha přání: Call of Duty

PRVNÍ DOJMY

44 Grand Theft Auto IV
50 Alone in the Dark
54 **Tom Clancy's Endwar**
58 **Brothers in Arms: Hell´s Highway**
62 Just Cause 2

XBOX 360

Jízdní řád

Bašty budoucnosti pro váš Xbox 360

22. 2.

FIFA Street 3

28. 2.

The Lost: Videogame

29. 2.

Frontlines: Fuel of War

Lost Odyssey

Turning Point: Fall of Liberty

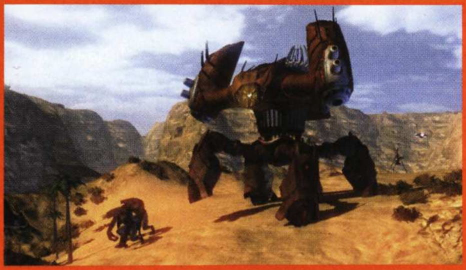
7. 3.

Army of Two

Bully: Scholarship Edition

MX vs. ATV Untamed

Universe at War: Earth Assault



14. 3.

Condemned 2: Bloodshot

Dále v březnu

Football Manager 2008

Viking: Battle for Asgard

Beautiful Katamari

NOVINKY

TIBERIUM™

Dnes se svět točí nejen kolem své osy, ale také kolem tmavé ropy. V budoucnu jím ale má hýbat nazelenalé něco, nebo chcete-li tiberium

VYDAVATEL: EA **VÝROBCE:** EA LOS ANGELES **POČET HRÁČŮ:** NEOHLÁŠENO **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: KONEC 2008

ELECTRONIC ARTS již nesedí na trůnu herního průmyslu, ale to nic nemění na tom, že vedle mnoha lety osvědčených her připravují vydání zcela nových sérií. Blíží se (a už tady jednou skoro byla) Army of Two, před pár měsíci byl světu představen Dead Space a nejnověji tu máme Tiberium, futuristickou akci z vlastního pohledu. Všechny připravované tituly se jeví dostatečně ambiciózně, a tak třeba pomohou EA uzmout to, co jim vzal nově vzniknuvší Activision Blizzard – korunu největšího herního vydavatele na světě.

Již delší dobu pozorujeme, jak se mění (nebo spíše rozrůstá) herní portfolio EA. Firma se stále častěji začíná vrhat do neprozkoumaných vod a přicházet s novými značkami. Je to jedině dobře, už jen proto, že jinak by dřívější výroky z úst hlavních představitelů mohly působit stále tak směšně, jako tomu bylo dříve (třeba že Gears of War postrádá jakoukoli špetku inovací – od společnosti přelepující několik let u PC verze NHL pouze poslední číslovku to sedí :-)). Ale k tématu. Není to tak dlouho, co jsme z našich Xboxů vyhnali v povedené strategii Command and Conquer 3: Tiberium Wars cizáckou hmyzoidní rasu zvanou Scrin. Alespoň jsme si to mysleli. Jak už to v přírodě bývá, hmyz je velmi pracovitý, a tak se vedle realizace řešení světové populační krize stihl věnovat i rozvoji svého architektonického umu. Před svým exilem do hlubin vesmíru nám tady zanechal rozměrnou věž. Člověk sice není tak pracovitý tvor, ale o to víc zvídavý. Netrvalo dlouho a vznikl průzkumný tým s cílem odhalit, co se skrývá v útrobách této stavby.

Jelikož se žádný z členů výpravy nevracel, bylo nasnadě nalézt lepší řešení. Tím se zdá být sestavení (ale teď už skutečně elitního) týmu. Taková skvadra potřebuje dvě věci: stylové jméno a (skutečně elitního) velitele. R.A.I.D (Rapid Assault and Intercept Deployment) zní dobře, tak teď už jen někoho, kdo bude za mizerný plat riskovat vlastní kůži. Protože všechny (skutečné) superhrdiny má licencované Marvel, musí se sáhnout do vlastních řad. Ricardo Vega si s nepřítelem vjel do vlasů (chlupů, tykadel) již v předešlém konfliktu a určitě neodmítne další možnost zachránit svět. Co kdyby to tentokrát bylo skutečně naposledy, že?

> „Ricardo Vega si s nepřítelem vjel do vlasů (chlupů, tykadel) již v předešlém konfliktu"

Ricardo v tom ale nejede sám. Po vzoru dalších akčních her má po ruce podporu v různých podobách. Spolubojovníkům pomocí jednoduchých příkazů můžete rozdávat rozkazy. Protože komandovat budete v některých situacích i větší počet jednotek, vašim věrným pomocníkem se stane digitální mapa, funkčně podobná té z Ghost Recon: Advanced Warfighter. Koordinace plošných útoků je tak rázem mnohem snazší, což oceníte především proto, že struktura misí bude do značné míry otevřená. Od titulů, jako je Rainbow Six Vegas, si zase Tiberium půjčuje některé taktické prvky, například krytí za četnými překážkami. Akce tak nebude „pouze" dobře provedenou přímočarou střílečkou.

I když bychom mohli v akční hře na motivy strategické série spatřovat až příliš podobné rysy se starším bratříčkem Renegade, nemusí to nutně znamenat stejný osud. Tím spíše, že se objeví na vícero platformách, a jak je obecně známo, na konzolích (především pak Xboxu 360) jsou prodeje her nesrovnatelně objemnější než na PC.

Matěj Havíř

Na tvorbě hry se podílí mnoho zkušených osobností jako Steve Burg či Erik Kraber.

VŠICHNI ZA JEDNOHO

Kdo by se v dnešní době opovážil vydat hru bez podpory multiplayeru. Cílem jednoho z módů bude zabírání území a jeho následná obrana. Jakmile budete mít dostatečný počet držav, spustí se vítězné odpočítávání. Pokud tak učiní dříve soupeř, nebo vámi obsazené oblasti připadnou do jeho vlastnictví, bude se odpočítávat proti vám. My jen doufáme, že i v multiplayeru si budeme moci zaskotačit s jetpackem, který je ve výbavě hlavního hrdiny.

PLNOU PAROU VPŘED

Nesporným lákadlem hry Tiberium je možnost vidět známé jednotky ze světa Command and Conquer z nové perspektivy. Až budete ve zdánlivě neřešitelné situaci, jistě oceníte vzdušnou podporu stíhaček Orca nebo palebnou sílu gigantického robota s trefným přízviskem Titan. Pokud nechcete troškařit a zabít (více jak) dvě mouchy jednou ranou, je pro vás k dispozici iontový paprsek. Stačí udat polohu cíle, a oblaka protrhne ničivý proud energie.

ALL INCLUSIVE

Co by to bylo za vojáka bez pořádného kvéru. Vegovou nejlepší kamarádkou na cestách bude GD-10. Tahle zbraň v sobě kombinuje čtyři různé kousky, čímž se do historie her zapisuje coby jedno z nejuniverzálnějších udělátek všech dob. Početnější skupiny slabších nepřátel poškádlí v módu, který je podobný běžnému samopalu. Můžete ji však transformovat v granátomet. Proti vytvrdlejší opozici se hodí raketomet a pro plíživější mise je tu energetický paprsek, jenž vedle devastujícího účinku zaujme zoomem.

ZELENĚJŠÍ NEŽ STRANA ZELENÝCH...

...bude v budoucnosti naše matička Země. Ne díky bujnému vegetačnímu porostu, ale díky krystalům tibéria. Bez získání dostatečného množství tiberiových polí nebudete mít dost slotů pro přivolání jednotek. Proto je třeba zapracovat na jejich získání a hlavně odrazit neustálý nápor nepřátel snažících se získat je zpět. Jen suroviny ale nestačí. Musíte mít i přistávací plochu, kterou můžete odcizit Scrinům. Pak už stačí jen vesele pracovat na budování vlastní armády, s jejíž pomocí zlikvidujete nepřátele.

ve zkratce

Electronic Arts představují Tiberium jako jednu z několika nových značek, která by společnost mohla opět přivést na první místo před konkurencí. Pravdou zůstává, že v mnohém hra připomíná jinou first-person střílečku z dílen EA, Command and Conquer: Renegade.

VYDAVATEL: THQ **VÝVOJÁŘSKÝ TÝM:** VOLITION **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM/ZIMA 2008

NOVINKA

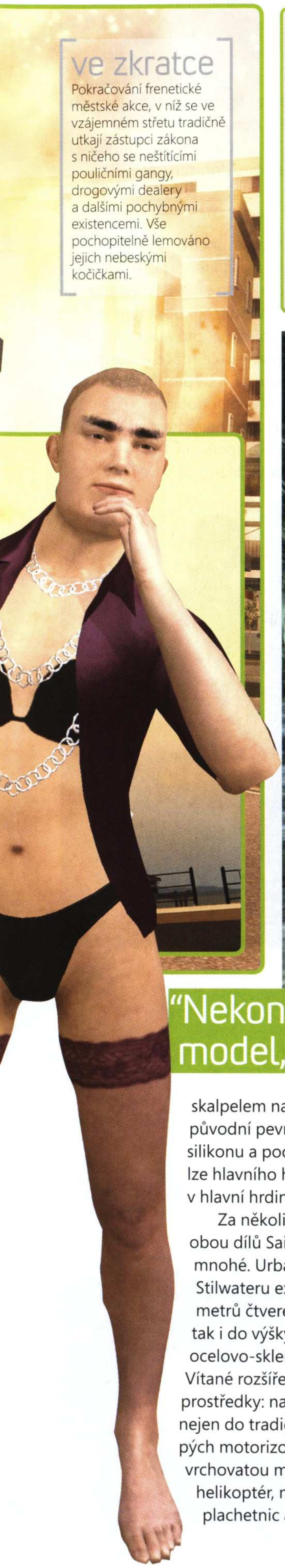
SAINT'S ROW 2

Lajf in da strýtz ájnt ýze, ól áj sí iz pejn en myzery...

ANEBO SNAD MIZERY? Bez velkých vzorů se neobejde nikdo. Nešťastný pasažér Pendolina, snažící se vykompenzovat finanční ztrátu kvůli drahému lístku infiltrací do vylučovacího kupé a následným zcizením toaletních papírů, jistě alespoň na okamžik pomyslí na Jesseho Jamese. Zaměstnanec jatek, porcující vepřová torza, má patrně v portmonce hned za fotografiemi rodinných příslušníků uměle vykonstruovanou podobiznu Jacka Rozparovače. Může se to zdát kruté, leč vývojáři z Volition i přes sebevětší snahu patrně nedosáhnou svým softwarovým dítkem na kotníky svých kolegů ze studia Rockstar. Svět je prostě tvrdý. A to nejen na zpustlých předměstích amerických velkoměst.

Co ostatně mohou čekat, rozhodnou-li se pro akční simulátor atraktivní existence pouličního gangstera? Takřka nekonečně rozlehlé prostředí pulzující vlastním životem, otevřený herní model, množství nepovinných paralelních úkolů a next-gen grafiku – tyto triumfy skýtá rukáv, do nějž hráčská veřejnost hledí s posvátnou úctou a nesrovnatelně větším zájmem. Ano, řeč je pochopitelně o Grand Theft Auto IV. Již první díl Saint's Row (více viz samostatný boxík) vstupoval na trh coby potenciální „GTA Killer", nicméně svrhnout z trůnu krále městských (a díky San Andreas i částečně venkovských) akcí se mu nepodařilo. Původně mělo SR2 při uvedení předstihnout svého soka, nicméně i kdyby náhodou Rockstar nedodržel posunuté datum vydání (29. duben 2008) a vsadil na jistotu vánoční nákupní horečky (má-li to ovšem vůbec zapotřebí), objeví se oba tituly na pultech takřka současně.

Opět se ocitnete v ulicích fiktivního města Stilwater, ovšem hned na začátku vás čeká zásadní změna! Ústřední charakter (doposud kličkující mezi svištícími projektily bez zásadnějších újem na zdraví) byl zasažen gigantickou explozí, která znetvořila jeho tělo i tvář k nepoznání. Díky tomu však máte jedinečnou možnost vzít se do role kreativního plastického chirurga a několika přesnými řezy virtuálním



ve zkratce

Pokračování frenetické městské akce, v níž se ve vzájemném střetu tradičně utkají zástupci zákona s ničeho se neštítícími pouličními gangy, drogovými dealery a dalšími pochybnými existencemi. Vše pochopitelně lemováno jejich nebeskými kočičkami.

PO STOPÁCH PŘEDKŮ

Předchůdce Saint's Row 2 se na X360 objevil před více než rokem a po všech stránkách se jednalo o lehce nadprůměrný počin, jenž zaujal především možností online hry s rovným tuctem protivníků. Současně se však jednalo o jeden z nejproblémovějších titulů, který byl bez později uvolněného opravného patche téměř nehratelný. Pokud by tehdy vydavatel poskytl vývojářům o něco více času, jistě by to výsledku pouze prospělo a pozitivně ovlivnilo i startovní pozici pokračování.

Holky neblázněte, vždyť já vám ty Děti z Bullerbynu v pořádku vrátím!

"Nekonečně rozlehlé prostředí pulzující vlastním životem, otevřený herní model, množství nepovinných paralelních úkolů a next-gen grafika"

skalpelem navrátit ostrým rysům původní pevnost. Ba co více, pomocí silikonu a poctivě vydělané vepřovice lze hlavního hrdinu šmahem proměnit v hlavní hrdinku!

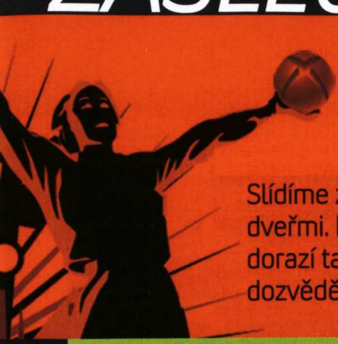
Za několik let, zejících mezi ději obou dílů Saint's Row, se změnilo mnohé. Urbanistická zástavba Stilwateru expandovala jak co do metrů čtverečných zastavěné plochy, tak i do výšky a okázalosti honosných ocelovo-skleněných mrakodrapů. Vítané rozšíření postihlo i dopravní prostředky: nasednout budete moci nejen do tradičních jedno- a dvoustopých motorizovaných vozidel, ale vrchovatou měrou si užijete i pilotáže helikoptér, motorových člunů, jachet, plachetnic a dalších přibližovadel. Nejedná se však pouze o samoúčelnou rozmanitost – mnoho úkolů vyžaduje přesné načasování jednotlivých akcí a rychlé přesuny mezi klíčovými lokacemi. Volbou vhodného přepravního prostředku můžete na svou stranu získat potřebný čas i nedocenitelný moment překvapení protivníků. Čekají vás u hlavní příjezdové brány s odjištěnými granáty v rukou? Vpadněte jim do zad ze vzduchu!

Hratelnost má podtrhnout zásadně přepracovaná umělá inteligence nepřátel, zejména všudypřítomných policejních hlídek. Vylepšení se netýkají pouze lepší synchronizace a lstivější kooperace, ale i důmyslnějšího využívání početného zbrojního arzenálu s ohledem na aktuální zásoby munice. Sečné, bodné, palné zbraně i další výdobytky vojenského průmyslu zaujímají ve hře zcela zásadní úlohu – od těch nejběžnějších (nabroušený dranžírák pro rychlé zpřehlednění zmatené pouliční strkanice) až po supermoderní výkřiky hromadného i individuálního ničení, například mobilní odpalovače laserově naváděných raket, které se svého cíle drží pevněji než Jiří Čunek růžencem zaštítěného mandátu. Patrně nejslibnějším prvkem druhého Saint's Row ale bude multiplayer. Nejenže vývojáři vedle všemožných variant obligátního deathmatche slibují i pestrou paletu dalších módů, ale kooperativní režim bude podle jejich slov možné aktivovat kdykoli v průběhu hlavní dějové linie.

Jak veškerou snahu vývojářů z Volition sumarizovat? Asi jako nadějný počin, který se však přímé konfrontaci s novým GTA nemůže vyhnout. První screenshoty jasně napovídají, že grafikou svého rivala SR2 do kolen nesrazí. Ostatní prvky jsou taktéž i při nejvyšší shovívavosti maximálně srovnatelné, tudíž nezbývá než pokorně počkat na vydání a následné recenze, které detailněji zmapují nuance a případné převyšující prvky.

Václav Valeš

ZASLECHLI JSME



V KULOÁRECH

Slídíme za vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

DOSTANE ROCK BAND ONLINE KAMPAŇ?

ANO 70% NE 30%

Rock Band má jen málo chybiček, jednu výraznou však objevíme bez delšího pátrání. Hádáte správně: stejně jako spoustě zahraničních recenzentů, i nám chybí možnost online kampaně, o níž tvůrci dlouhé měsíce dopředu hovořili. Důvod pro její absenci byl způsoben tlakem na vývojáře, aby stihli hru dokončit i vydat ještě před Vánoci – nicméně se jí podle všeho dočkáme ještě letos formou stažitelného přídavku.

BALDUR´S GATE 3 VE VÝVOJI?

ANO 80% NE 20%

Minule jsme spekulovali o osudu Jade Empire, tentokrát si vezmeme na paškál Baldur´s Gate. Na skvělém RPG od Bioware se podle posledních spekulací, jimž dal za vznik krátkou zmínkou šéfredaktor britského PC Gameru, už začalo pracovat. Třetí díl se nemá objevit dříve než za dva roky a jeho vývoj byl údajně svěřen do rukou jinému týmu než mateřským Bioware. Máte pochybnosti, jestli se hitu dočkají i další platformy vedle PC? A myslíte si, že mezi nimi bude Xbox chybět? My ne.

MASS EFFECT 2 BUDE EXKLUZIVNÍ

ANO 70% NE 30%

Ano, znovu si to přiznejme: EA nám udělali s odkupem Bioware čáru přes rozpočet. Třebaže se v posledních týdnech šeptá o možnosti, že EA využije příležitosti a přivede první díl také na PS3, nic takového se nestane. Podle našich zdrojů a informací kolegů z amerického OXM bylo znovu potvrzeno, že EA po dohodě s Microsoftem zanechá i další dva díly exkluzivně na Xboxu. Exkluzivně s výjimkou PC verze, samozřejmě.

TOO HUMAN V KVĚTNU?

ANO 60% NE 40%

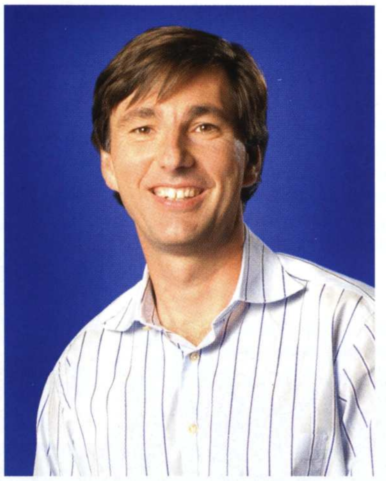
Too Human je zvláštní hrou. Na počátku slibně vypadající projekt byl několikrát odložen (a interně přepracován) a plány Silicon Knights s vydáním trojice dílů exkluzivně pro Xbox 360 dnes vypadají spíše jako špatný žert. Americký řetězec GameStop však v lednu potvrdil, že Too Human vyjde v USA již 6. května. Přestože máme pochybnosti, pravda bude odhalena: pokud má být hra venku za pár měsíců, již brzy (a často) o ní uslyšíme.

MS MOHL ZABRÁNIT PORUCHOVOSTI XBOXŮ?

ANO 80% NE 20%

Četné reporty obviňují Microsoft z ignorace problémů konzole Xbox 360. Podle zveřejněných údajů měla být firma srozuměna s nedostatečným chlazením konzole ještě před zahájením výroby, ale ve snaze o získání náskoku před konkurencí upustila od dalších úprav. Ať je pravda jakákoliv (a my se přikláníme k názoru, že MS je nejspíš vinen), jistě jsou teď zodpovědní lidé ze svého rozhodnutí nešťastní: vždyť jen letos má přijít do reklamace víc než milion konzolí.

BYZNYS



XBOX 360 VÍTĚZEM NOVOGENERAČNÍ BITVY?

Analytici by si na něj nevsadili, v Microsoftu však mají podle neoficiálního vyjádření Dona Mattricka jasno. Médiím se v lednu dostal do rukou text interní zprávy, kterou Don zaslal svým zaměstnancům. Přestože se velká část obsahu věnovala řeči, kterou pronesl Bill Gates na letošní Consumer Electronics Show, v jedné z pasáží se Mattrick pozastavuje také nad situací na trhu herních konzolí, když upozorňuje na skutečnost, že Xbox 360 generuje nezávislým herním vydavatelům (tzv. third-party společnostem) větší příjmy než jeho rivalové. „Historie již ukázala, že eventuální vítěz každé generace je ta konzole, která generuje největší příjem pro third-party firmy. Podle posledních údajů z NPD Xbox 360 generoval v roce 2007 více third-party příjmů než Nintendo a Sony dohromady."

KAUZA MASS EFFECT: Sex a nahota? V podobném duchu jako náš titulek vyzněla i reportáž americké stanice Fox, věnovaná RPG Mass Effect. Podle jejího hodnocení obsahuje hra „úplnou digitální nahotu a sex", když mimo jiné podněcuje hráče k účasti na virtuálním sexu. EA se proti názorům stanice Fox ohradila dopisem, v němž žádá o nápravu vzniklých nepřesností. „Jako mateřská společnost Bioware, studia zodpovědného za vývoj hry,

Český koutek

CHEAT

Ještě donedávna jsme na tuzemských televizích mohli sledovat pouze jeden pořad o videohrách, konkrétně Game Page. Tomu nově přibyla konkurence v podobě titulku Cheat z produkce hudební televize Óčko. Moderátorem je Honza Pastor a svou premiéru si odbyl ve středu 6. 2. Pořad je rozdělen do několika částí, ve kterých uvidíte videorecenze, tipy & triky nebo zavzpomínání na staré pecky.

Jestli toužíte po odlišném pojetí pořadu o hrách, než nabízí Česká televize, neváhejte a sledujte každou středu v 16:30 vysílání (v případě, že Óčko nenaladíte, využijte online vysílání na oficiálních stránkách televize). Pokud v týdnu nestíháte, jistě vás potěší sobotní repríza v 11:00.

DESET NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER ROKU 2007 NA XBLA

Hry pro XBLA jsou dnes zárukou až miliónových výdělků. Které se loni těšily největšímu zájmů hráčů a jejich Microsoft Points?

1. TMNT 1989 Arcade
2. Worms
3. Castlevania: SOTN
4. UNO
5. Bomberman LIVE
6. 3D Ultra Minigolf Adventures
7. Sonic The Hedgehog
8. Pinball FX
9. Geometry Wars Evolved
10. Texas Hold 'em

vás EA žádá o nápravu nedostatků, které chybně charakterizovaly příběh a interakci postav ve hře Mass Effect," stojí v dopisu, který zveřejnil server Kotaku. Stanice Fox News Channel ale tvrdí, že zástupci Electronic Arts byli k debatě o hře pozváni, tuto nabídku ale nereflektovali.

PS3 ZAZNAMENALA v letošním roce první výraznou výhru nad hlavním rivalem, konzolí Xbox 360 od Microsoftu. Podle posledního vyjádření Davida Reevesa, evropského prezidenta herní divize Sony, prodeje PS3 v létě letošního roku překonají na starém kontinentě konkurenční Xbox. Již dnes má být PS3 úspěšnější v zemích jako Francie, Španělsko, Německo a Itálie, celkem byl o Vánocích loňského roku v Evropě prodán více než 1 milion kusů PS3. Poslední čísla navíc prokazují, že Sony v novém roce pravidelně prodává 3× více konzolí než Microsoft Xboxů 360.

ŽE BUDE ROK 2007 historicky nejúspěšnějším pro herní průmysl, pochyboval málokdo – přesto statistika agentury NPD Group, podle níž celkové prodeje herního hardware i software poskočily meziročně o 43 %, překvapila. Podle zveřejněných údajů bylo v loňském roce v Severní Americe utraceno 18 miliard dolarů za herní zábavu: nejprodávanější hry nabízíme v samostatné tabulce. Jaká je situace mezi konzolemi? Nintendo Wii se za celý rok prodalo 6,29 milionů kusů, u Xboxu 360 šlo o 4,62 milionů a u PS3 o 2,56 milionů. Microsoft v reakci na výsledky opět potvrdil nadvládu konzole Xbox 360 v celkových příjmech z prodeje her, když software pro Xbox 360 vydělal 4,8 miliardy dolarů.

Nejprodávanější hry v USA za rok 2007
1. Halo 3 (X360) – 4,82 millionů kusů
2. Wii Play (Wii) – 4,12
3. Call of Duty 4: Modern Warfare (X360) – 3,04
4. Guitar Hero III: Legends of Rock (PS2) – 2,72
5. Super Mario Galaxy (Wii) – 2,52
6. Pokemon Diamond (DS) – 2,48
7. Madden NFL 08 (PS2) – 1,90
8. Guitar Hero 2 (PS2) – 1,89
9. Assassin's Creed (X360) – 1,87
10. Mario Party 8 (Wii) – 1,82

XBOX 360 JE REKORDNÍ. Na jeden prodaný kus Xboxu 360 připadá dle statistik Microsoftu 7 zakoupených herních titulů. „Nacházíme se v situaci, kdy prodáváme okolo sedmi her na jeden přístroj, a to je rekord v historii konzolí," prohlásil Chris Liddell pro CNBC. „Lidé investují více peněz do

her a příslušenství než do konzole samotné. Business model, který jsme zvolili před několika lety, se konečně začíná vyplácet," dodává. Když Microsoft naposledy mluvil o poměru prodaných her na jednu konzoli v lednu 2007, zakoupil si podle jeho údajů každý majitel Xboxu 360 5,3 kusů her.

NEČEKEJME SNÍŽENÍ cen her. Naopak, podle názoru světových analytiků bude vývoj na trhu nahrávat dalším experimentům s „ochotou a trpělivostí zákazníka". „Myslím, že hranice 60 dolarů bude nejen zachována, ale vydavatelé se pokusí cenu dále zvyšovat. V roce 2007 jsme měli Halo 3 sběratelskou edici za 100 dolarů, Guitar Hero za stejnou cenu, Rock Band dokonce za 170 dolarů," dodává známý analytik Michael Pachter. „Letos se dočkáme bonusové edice GTA IV za 80 nebo 90 dolarů, nového Guitar Hero s dalšími instrumenty a obecně rozmachu speciálních vydání. Také prémiový obsah u PS3 a Xbox 360 her se dotkne ceny 60 dolarů," dodává.

VE ZKRATCE:

- **Activision se chlubil: hry značky Guitar Hero mu za 26 měsíců od uvedení prvního titulu v Severní Americe vydělaly na zdejších trzích přes 1 miliardu dolarů. Podle údajů Activisionu je Guitar Hero nejsilnější značkou v historii.**

- **Spokojení jsou také tvůrci konkurenčního Rock Band ze studia Harmonix. Od uvedení do USA si zdejší hráči stáhli více než 2,5 milionu stažitelných skladeb. Z bohaté nabídky přídavků si oblibu zajistil trojlístek songů v tzv. Metallica pack, následovaný hity od The Police, Queens of the Stone Age nebo Davida Bowieho.**

- **Zakládající člen kanadského Electronic Arts Kudo Tsunoda, jenž ve firmě pracoval jako produkční manažer titulů Def Jam Icon či Fight Night Round, odchází do Microsoftu. Podle zveřejněných údajů bude ve firmě působit jako General Manager a vedoucí projektů příští hry nesoucí značku Gears of War.**

Drby a žhavé info ze světa

SPUŠTĚNA OFICIÁLNÍ STRÁNKA GTA IV

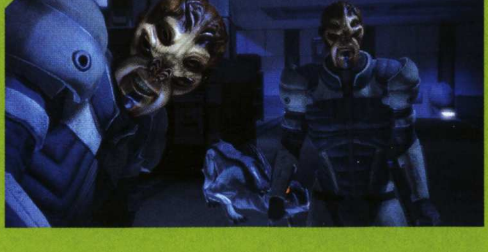
Rockstar konečně spustil plnohodnotnou verzi oficiálního webu GTA IV, a že se jim povedl. Hned na začátku vás na stránkách www.gtaiv.com uvítá kompletní mapa Liberty City. Vše je laděno do černé barvy a dokresleno drsnou gangsterskou muzikou. Prezentace představují postavy, které ve hře potkáme. Nechybí ani interaktivní reklamy na společnosti operující v Liberty, jako je Sprunk (parodie na Sprite) nebo na operátora Whiz, který se ve hře postará o náš signál.

Také nesmíme zapomenout na nové in-game obrázky a další stažitelný obsah, jako jsou spořiče, wallpapery nebo tapety do mobilu. Stránka je průběžně aktualizována, takže se tam určitě čas od času podívejte, alespoň si tak zkrátíte úděsné čekání na konec dubna.

PŘÍDAVEK DO MASS EFFECT

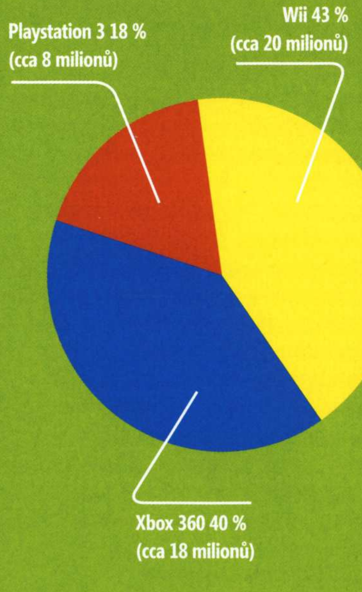
Jedno z historicky nejzajímavějších (ne-li nejlepších) RPG se čtvrt roku po svém vydání dočká svého prvního přídavku, který ponese název Bring Down the Sky. Ten naše hrdiny z posádky Normandy dostane do ještě neprobádané části galaxie, v níž žije obávaná rasa Batarianů. Jejich představitelé obsadili vesmírnou stanici v systému Asgard s myšlenkou poslat ji „volným pádem" přímo na koloniální planetu Terra Nova.

Záchrana planety je samozřejmě na vás a měla by vám zabrat jednu hodinu. Úspěšným splněním získáte achievementy v hodnotě 50 bodů. Na novou misi si ještě chvíli počkáme, protože na Marketplace se dostane až 10. března v 10 hodin ráno, cena byla stanovena na 400 MS bodů.



PODÍL KONZOLÍ NOVÉ GENERACE NA TRHU

zdroj: http://nexgenwars.com/



ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

VYDAVATEL: CD PROJEKT **VÝROBCE:** TRAVELLER'S TALES **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: LÉTO 2008

NOVINKY

LEGO INDIANA JONES: THE VIDEOGAME

Charismatický archeolog s ošuntělým kabátem, pistolí a obávaným bičem se vrací v kostičkovém provedení

„INDIANA JONES je perfektní osobnost pro další dobrodružství z řad LEGO her." Přesně s těmito slovy přišel v půli loňského roku Tom Stone, ředitel Traveller's Tales studia, stojícího za oběma díly LEGO Star Wars. Hned nato si ale dovolil poznamenat, že jejich snažení není směřováno k vytvoření pouhopouhého klonu předchozích LEGO dílů. Svoji neoblomnost vysvětluje důrazem, jenž bude kladen na svižnější průběh hraní, celkově ubude soubojů s nepřáteli a naopak se dočkáme přilití oleje do ohně u jednotlivých meziher a logických puzzlů.

Razantní změny v konceptu nás ovšem nečekají – Indy poběží na stejném enginu jako druhý díl LEGO Star Wars, opět budeme mít co do činění s akční adventurou a především – od svého filmového vzoru si hra propůjčí řadu známých scének, které hodlá napěchovat citelnou porcí nadsázky a humoru. Všehovšudy se setkáme se šesti hlavními úrovněmi, dále s třemi prémiovými a v neposlední řadě s jednou à la Star Wars. Všechny budou rovnoměrně rozloženy mezi jednotlivé etapy. Od spojení celé filmové trilogie si přitom LucasArts slibuje opravdu hodně. Pestřejší náplň jednotlivých levelů ruku v ruce s vtipnými scénkami má přilákat k obrazovkám jak mladé publikum hráčů, tak filmové pamětníky.

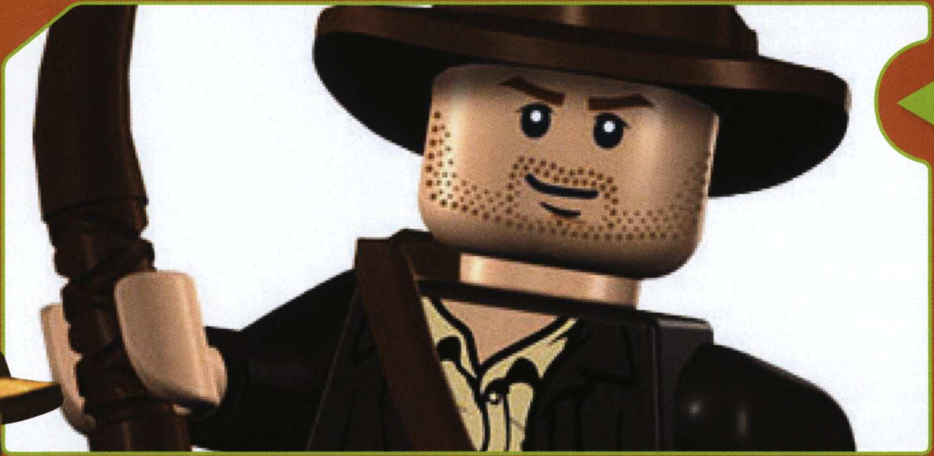
> „Od svého filmového vzoru si hra propůjčí řadu známých scének, plných nadsázky a humoru"

A zejména ti ocení sekvence, v nichž bude Indy například prchat před valícím se balvanem, ocitne se ve zpackaném obklíčení pralesních domorodců nebo zažije bláznivá dobrodružství s letadlem. Odvíjení děje však hráči nenabídne výraznější odklony a lze tedy opět očekávat zcela lineární průběh v čele se známými postavami ze všech tří snímků. Hra zpracuje všechna filmová dobrodružství, počínaje dílem Dobyvatelé ztracené archy přes Chrám zkázy a konče Poslední křížovou výpravou. A kdy že se vydáme hledat bájné poklady? Pokud nedojde k nečekaným komplikacím, pak ještě letos v létě. Tvůrci jsou však na další informace skoupí a nad mnoha aspekty hry stále visí nejeden otazník.

David Marák

INDIANA JONES V LEGO STAR WARS?

Ano, je tomu tak – autoři vyměnili světelné meče za biče, zahodili laserové zbraně a namísto nich vzali do rukou obyčejné pistole. Nicméně díky velkému úspěchu předchozích dvou LEGO Star Wars dílů se hráči i v Indiana Jonesovi dočkají vzpomínkové mise v jejich ražení. Objevení tohoto skrytého koutku ovšem nebude jednoduché, ne každému se podaří poodkrýt roušku tajemna, jež má v důsledku skrývat ochutnávku podobnou LEGO Star Wars 2. V tomto případě ale samozřejmě obohacenou o nové možnosti korespondujícími s veškerými inovacemi LEGO Indiana Jonese.



S LEGO BIČEM VSTŘÍC DOBRODRUŽSTVÍ

Jak vyplynulo z nejnovějších informací, Indiana Jones coby hlavní hrdina bude v porovnání s předchozími LEGO díly daleko hbitější. Nejenže dokáže plavat v místních tůňkách a ručkovat po římsách, v mnoha případech využije také svůj všestranný nástroj v podobě biče. Kromě možnosti eliminace nepřátel a jejich odzbrojení s ním Indy dokáže ničit okolní předměty a v mnoha situacích poslouží i jako dobrý pomocník pro překonávání překážek. Ostatně jak se jinak dostat přes zrádnou propast, než se přes ni jednoduše přehoupnout?

KOUSEK PO KOUSKU

Pouze akce? V žádném případě. Pátrat po bájných pokladech je v mnoha ohledech vzrušující, čehož chtějí autoři využít. Některé nalezené artefakty vám totiž dají zvláštní moc v podobě rychlejší chůze či větších skoků, jichž půjde využít především v blíže nespecifikovaném zábavném módu. Najít potřebné kouzelné poklady však nebude žádný med. Před strastiplnou cestou k vytyčenému cíli bude muset hráč nejprve sestavit mapu z jednotlivých kousků a až posléze z nich vyčíst cestu.

BATMAN: THE VIDEOGAME

Traveller's Tales rozhodně neplánuje zakončit ságu LEGO her Indiana Jonesem. Pokud pomineme nesourodé střípky informací a neoficiální tvrzení o Supermanovi, Scoobym-Doo či například Harrym Potterovi, v každém případě se dočkáme „stavebnicového" ztvárnění Batmana. Hráč v něm bude moci ovládat jak samotného ochránce Gotham City, tak i jeho parťáka, Robina. Oba se přitom postaví těm nejhorším kriminálním živlům snad ze všech Batmanovských příběhů. Slibovaná je mimo jiné spousta bojových komb, futuristických hraček a dalších vychytávek.

ve zkratce

LEGO Indiana Jones je další z řady „stavebnicových" akčních adventur, která hráče provede skrze trilogii stejnojmenných snímků. Nedočkáme se ale suchého převyprávění již známých scén, o zábavu se totiž postará hutná porce nadsázky a humoru s mnoha mezihrami a logickými puzzly.

VYDAVATEL: SEGA | **VÝROBCE:** SECRET LEVEL | **POČET HRÁČŮ:** 1 | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO | **DATUM VYDÁNÍ:** JARO 2008

NOVINKY

GOLDEN AXE: BEAST RIDER

Polonahá kráska stínající hlavy ze sedla přerostlé krvelačné drůbeže

Golden Axe patří k nejklasičtějším pojmům v kronikách herní historie. Během osmdesátých let zasáhla první hra této série sálové automaty, videoherní konzole i domácí počítače. Přímočará fantasy rubanice byla po všech stránkách skvěle vyvážená a reprezentovala esenci žánru: divoké šermířské souboje, ničivou magii i nevídané nestvůry. O kvalitách originálu se ostatně můžete přesvědčit také díky jeho portu na Xbox Live Arcade.

ZRZKY JSOU NEJVÍCE SEXY

Po mnohaleté přestávce se Sega rozhodla klasickou značku oživit. Nepůjde ani tak o doslovný remake, jako spíše o alternativní titul ze světa původní série. Zatímco starý Golden Axe stavěl především na možnosti hrát bok po boku s kamarádem, zde se podle všeho dočkáme silného lineárního příběhu pro jednoho hráče, podobného spíše konkurenčnímu PS3 titulu Heavenly Sword – včetně silného důrazu na krásnou hlavní hrdinku a špičkové animace všech pohybů postav i příšer. Vývojem bylo pověřeno Segou zakoupené studio Secret Level (tvůrci America's Army: Rise of a Soldier či Iron Man) a první ukázky vypadají velmi slibně.

"Hra je jasně cílena na dospělé publikum"

Hlavní hrdinkou a vaší hratelnou postavou je půvabná amazonka Tyris Flare. Zbylé dvě postavy z původní hry (trpaslík Gilius a bojovník Ax Battler) se objeví pouze v doprovodných rolích. Dobrá zpráva je, že hra je jasně cílena na dospělé publikum, takže Tyris bude moci v průběhu hry sice vylepšovat své brnění (z kostí, železa nebo kůže), ale to vždy ochrání pouze její stehna a paže. Nahota je nedílnou součástí hry, stejně jako krvavost a sekání končetin. Prý nemá chybět ani setnutí hlavy protivníka – klidně za jízdy, ze sedla, jediným úderem. Drsně realistická vize zdejšího fantasy světa nám připomíná aktuální tituly s Conanem. V původní hře se hrdinka vydala pomstít smrt svých rodičů, způsobenou děsivým Death Adderem. Zde bude zápletka podle všeho podobná, ale ze své zničené rodné vesnice se vydáte hledat Královnu mrtvých. Vaše pouť vás povede přes pouště nebo skotsky zelenou vysočinu až do ponuré říše prokleté Královny.

ŠELMY V NĚKOLIKA PODOBÁCH

Jak vyplývá z podtitulu nové hry, významnou roli sehrají šelmy, na kterých budete moci jezdit. Nebudou to ovšem žádní krotcí koníci, které si zakoupíte někde ve vesnici. Budou to pořádné nestvůry, které budete muset po cestě hrou ulovit a zkrotit. Díky nim se pak budete moci pohybovat krajinou (která má být schválně hodně rozlehlá a otevřená) mnohem rychleji. V sedle takového monstra jste navíc mnohem nebezpečnější pro své nepřátele. V zájmu vyrovnání šancí tedy budou ti drsnější z nich také disponovat těmito příšerami, takže vás čeká mnoho soubojů s nepřátelskými jezdci, pěkně ze sedla, v divokém trysku krajinou.

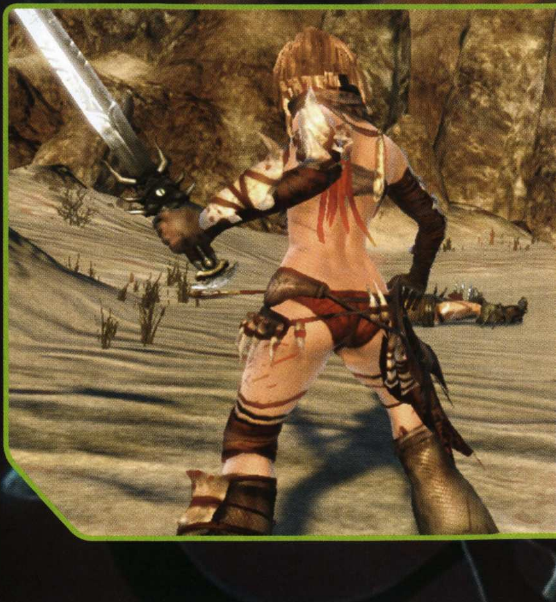
Pokud porazíte nepřátelského jezdce, máte samozřejmě možnost přesedlat na jeho oře. Slíbeno je pět různých druhů šelem, přičemž zatím víme o tradičním přerostlém kuřeti jménem Abrax (podoba s opeřenými Chocoby ze série Final Fantasy asi nebude náhodná), parohatém rysovi nebo mohutném Krommothovi, připomínajícím nosorožce. Lišit se samozřejmě nebudou jen ve vzhledu nebo velikosti, ale také v rychlosti, síle apod. Dočkat se máme i soubojů větších skupin jezdců zároveň, což by při zdejší vysoké úrovni živočišných animací mělo vypadat opravdu fantasticky.

AKCE PLNÁ ADRENALINU

Doposud předvedené ukázky hry v pohybu ohromují především naprosto přirozenou animací, zejména osedlané příšery se hýbou dokonale jako živé. Jezdecké pasáže jsou přitom řádně rychlé, což navozuje jedinečnou atmosféru, připomínající mix mezi PS2 hrou Shadow of the Colossus (rozlehlá krajina, perfektní animace zvířete) a již zmíněnou PS3 hrou Heavenly Sword (detailní a realistická grafika). Pokud se tvůrci budou držet jednoduché hratelnostní šablony originálu a odladí ovládání, mohlo by jít o maximálně příjemný herní zážitek.

Chybět nebudou další tradiční rekvizity série: design nepřátel vychází z původní předlohy, zákeřní trpaslíci se budou snažit okrást vás o předměty (případně o předměty vámi pobitých nepřátel), hrdinka bude mít k dispozici ohnivou magii. Jakým způsobem ale budou její kouzelnické schopnosti narůstat (a zda bude zapracována také elektrická nebo zemní magie, kterými disponovaly ostatní postavy originálu), není zatím jasné. Chybět nemohou rozličná komba a efektní dorážky nepřátel. Nezbývá než doufat, že příběh bude prezentován dostatečně poutavě a RPG prvky zajistí slušnou znovuhratelnost. Jedinečný design příšer by neměl nechat chladným žádného fanouška draků, zatímco půvaby hlavní hrdinky se postarají o zájem všech ostatních.

Martin Zavřel

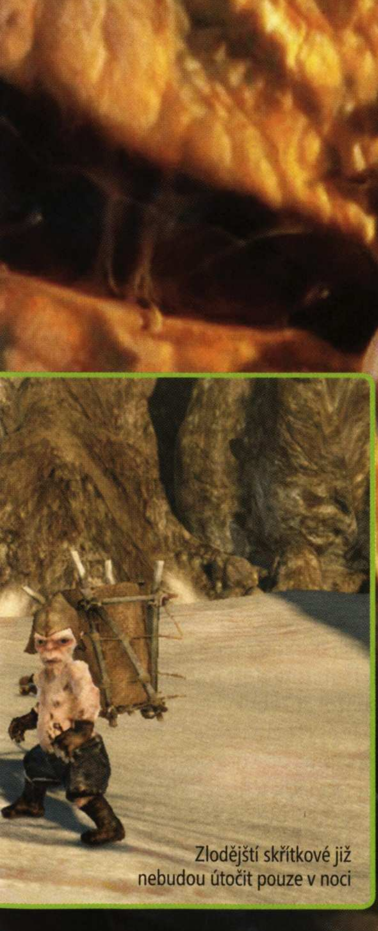


Hra by měla obsahovat řadu bodných a sečných zbraní, které budete postupně získávat.

ve zkratce

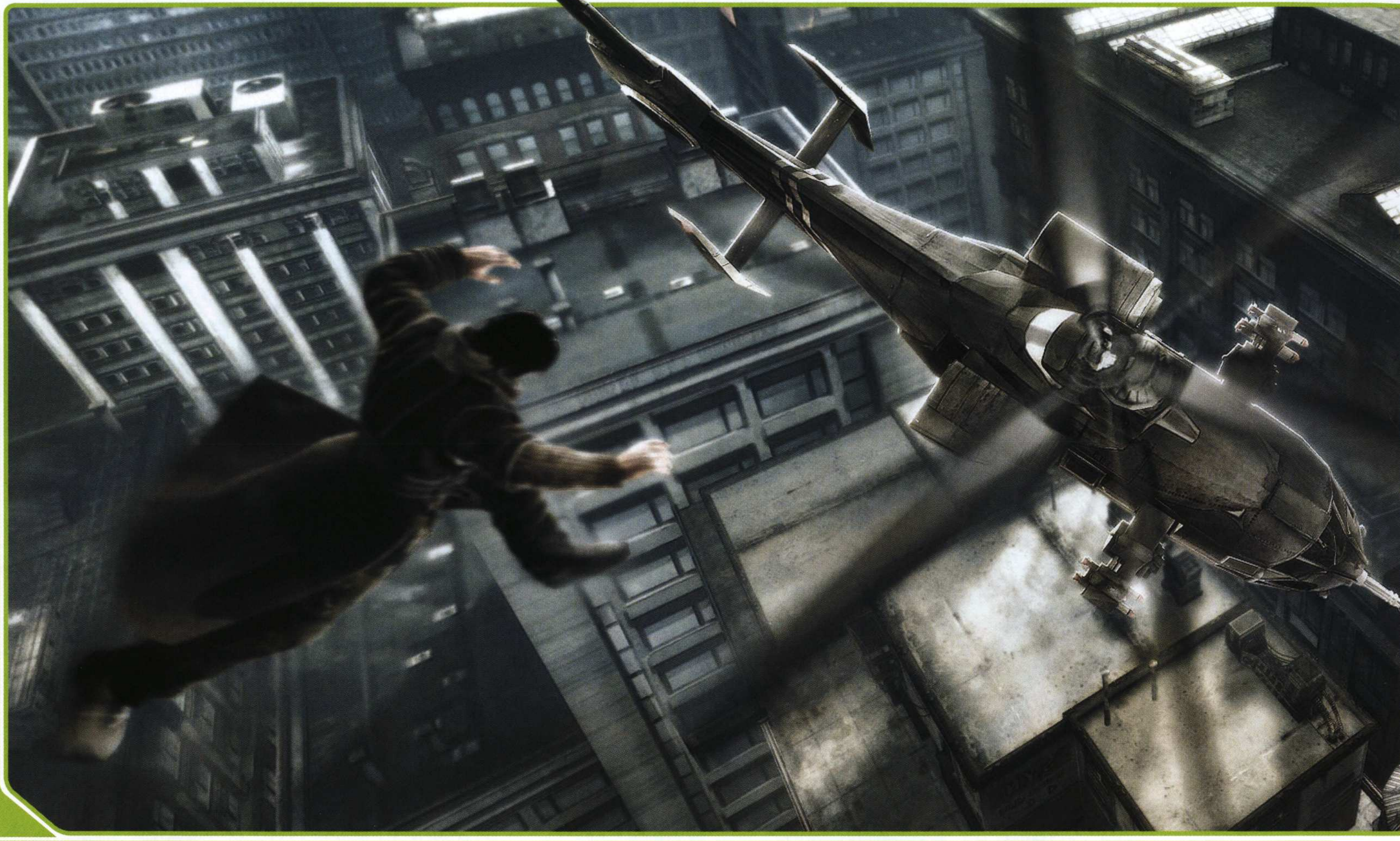
Krásná hlavní hrdinka. Šerm, magie, ježdění na zádech fantaskních monster. Kořeněno nahotou a krvavostí pro dospělé hráče. To je hodně slibný základ.

Jezdecké souboje jsou ústředním prvkem hry



Zlodějští skřítkové již nebudou útočit pouze v noci

Ohnivá magie dokáže pořádně zavařit



VYDAVATEL: SCI/EIDOS **VÝROBCE:** WIDESCREEN GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM 2008

NOVINKY

HIGHLANDER

Na konci může zůstat pouze jeden

PRVNÍ FILM ze slavné trilogie Highlander (s tehdy vynikajícím Christopherem Lambertem a dodnes skvělým Seanem Connerym, okořeněný nezapomenutelnou hudbou Freddie Mercuryho) spatřil plátna kin již v roce 1986. Od té doby se okolo tohoto fenoménu vytvořila silná fanouškovská základna, umožňující kromě jiného vznik slušného seriálu, který jsme svého času mohli sledovat také u nás. Bylo tedy jen otázkou času, než se objeví také videohra.

Zakoupení licence a započetí prací oznámila SCi již v roce 2004, ale teprve během posledních měsíců začaly na povrch pronikat konkrétní informace o hře, obrázky a jedno docela povedené video. Vývojem bylo pověřeno méně známé studio Widescreen Games, které má nicméně na kontě adventuru Frank Herbet´s Dune (ve spolupráci s Cryo) nebo konzolovou verzi střílečky Dead to Rights 2. Jako žánr tvůrci zvolili akční adventuru z pohledu třetí osoby, přičemž herní náplň popisují jako kombinaci šermu, zkoumání prostředí a řešení puzzlů. Působivou grafiku vytváří (jak jinak než) s pomocí Unreal 3 enginu.

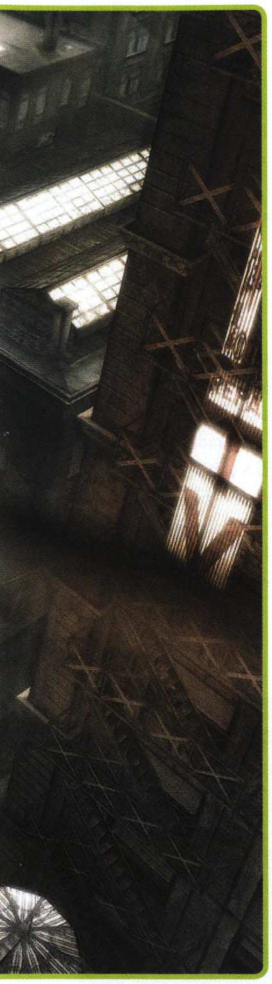
Horalem z názvu hry bude tentokrát Owen Macleod, předek filmového hrdiny Connora. Narodil se před více než dvěma tisíci lety coby syn náčelníka galského kmene, jehož vesnici záhy poté dobyli Římané, hrdinu zajali a dle tehdejšího zvyku ho nechali bojovat o život v gladiátorské aréně. Owen je však jedním z tzv. „Nesmrtelných", takže arénou proplul bez větších problémů (Nesmrtelné zabijete pouze oddělením hlavy od těla, jinak přežijí cokoliv). Odtud se táhne jeho epická bitva proti ostatním Nesmrtelným, na jejímž konci může zůstat pouze jeden. Se zabitím každého z nich získá jeho pokořitel sílu, schopnosti i vzpomínky poraženého. Příběh okoření přítomnost známých filmových postav (zatím víme například o nejstarším Nesmrtelném, Methosovi) a čtveřice hlavních dějových epoch – starověký Řím, Skotská vysočina ve středověku, Japonsko za éry samurajů a New York v blízké budoucnosti. Právě New York má sloužit jako ústřední lokace hry, odkud se vydáváte do ostatních formou hratelných flashbacků.

Autoři slibují několik možných cest skrz každý úsek hry, od divoké akce po plížení ve stínech. Jako příklad herní náplně zmínili obranu rodné vesnice před Vikingy, během které musíte dostávat obyvatele z hořících domů nebo shazovat žebříky nepřátel z vašeho opevnění. Prozatím vše zní i vypadá hodně slibně, nezbývá tedy než si přát, aby hra dosáhla vizuálních kvalit Assassin's Creedu a hratelnostní nirvány God of War.

> "Se zabitím Nesmrtelného získá jeho pokořitel sílu, schopnosti i vzpomínky"

Martin Zavřel

Filmová trilogie již vydělala prodejem DVD přes 100 milionů dolarů.



VESUV

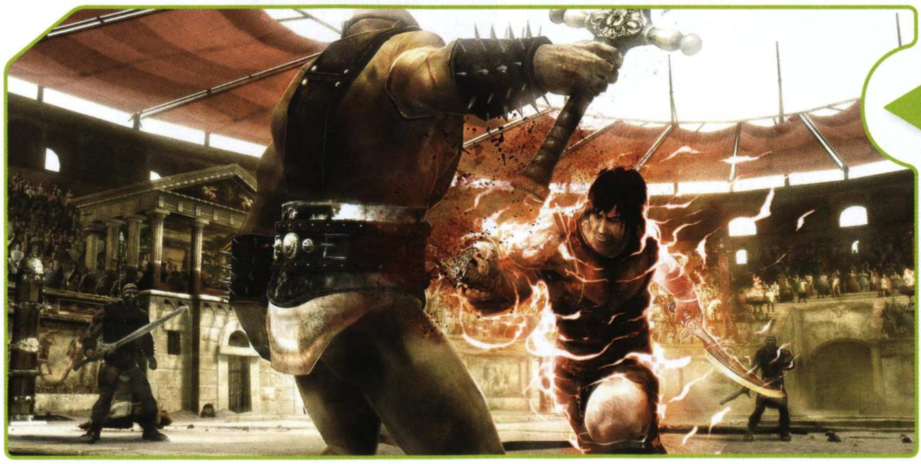
Ve hře se podíváte do starověkých Pompejí těsně předtím, než dojde k pověstné erupci blízké sopky Vesuv. Doposud zveřejněné obrázky vypadají úžasně a mise by mohla být jedním z vizuálně nejsilnějších okamžiků hry. Explodující sopka na horizontu, tuny žhnoucí lávy v ulicích města a všude dopadající kusy rozžhavené skály – to už je panečku pořádná podívaná. Jen pozor, aby vám nějaký prolétávající šutr neurazil hlavu.

SCHOPNOSTI

Vzhledem k tradici Nesmrtelných se budete ve hře spoléhat spíše na sečné zbraně. K dispozici máte slušný výběr – v nabídce se objeví např. japonská katana nebo dvojruční meč skotských horalů. Kromě toho ale získáváte schopnosti poražených Nesmrtelných (prostřednictvím blesky doprovázeného „Quickening"), které budou mít podobu mnoha různých komb a dorážecích úderů: zmíněno bylo například chytnutí nepřítele za hlavu a zlomení vazu.

NESMRTELNÍ

Jako Nesmrtelný si budete moci dovolit věci, které nejsou ve hrách dvakrát obvyklé. Tělem hrdiny povedete elektrický proud, vystavíte je nepřátelským kulkám nebo se vrhnete ze střech mrakodrapů. Místo ukazatele zdraví hra sleduje pouze ukazatel únavy, při jehož vyčerpání se stanete velmi slabým a nepřátelé vám budou moci snadněji useknout hlavu. Ostatní Nesmrtelní budou ve hře plnit roli působivých bossů s mimořádnými schopnostmi.



KOLOSEUM

Pořádná bitevní aréna se může stát zdrojem kvalitní akční zábavy, o tom není sporu. V tomto případě si dovolíme spekulaci, že půjde také o jeden z tutoriálových (výcvikových) nástrojů hry a vaše prosekání se na svobodu ke konci zkomplikuje druhý Nesmrtelný, kterého v aréně postaví proti vám. Otázkou zůstává, zda se ukáže také bývalý generál Maximus a jestli mezi diváky spatříte i samotného Césara.

ve zkratce

Vizuálně působivá sekanice na motivy slavné filmové série bude stavět na poutavém mixu historické akce s originální vizí naší současnosti. Také vám to připomíná jistého zabijáka v kápi?

NOVINKA

AUTOR: MATĚJ HAVÍŘ

ČERSTVÉ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

THIS IS VEGAS

Dokážete si představit, jak by se mohlo město hříchu Las Vegas stát vyhledávaným místem pro rodinné výlety? My také ne. Ale jeden zámožný podnikatel to vidí celkem jasně, protože plánuje nenechat kámen na kameni a udělat z ráje hazardu další Disneyland. Abyste se zlotřilci mohli postavit, musíte získat hromadu peněz (jak jinak než hraním po kasinech), sehnat důležité kontakty při paření v klubech, vylepšit reputaci vyhráváním automobilových závodu nebo si prostě hrubou silou sjednávat respekt. Jen nesmíte dovolit, aby Las Vegas ztratilo svoji tvář.

(akční adventura, Q4 2008)

SAW

Již čtvrtého pokračování se minulý rok dočkala oblíbená filmová série Saw. Bylo spíše otázkou času, než se někdo chopí licence a předvede nám, jak by vypadal polygonový Jigsaw. Tato panenka v krátkém traileru hru ohlásila a dodala, že herní žurnalisté v herním průmyslu pouze ztrácí čas – chystá se tedy snad nějaká past na redaktory? Hra poběží na Unreal enginu 3, přičemž žánrové zařazení zůstává blíže nespecifikováno – pouze akční adventura. Osobně si myslím, že by hře slušel nádech Condemned.

(akční adventura, říjen 2009)

UEFA EURO 2008

EA chystá oficiální hru u příležitosti evropského fotbalového šampiónátu. Nabídka slibuje na padesát národních týmů a nový herní mód Captain Your Country. Název je dost výstižní. V roli jednoho z fotbalistů se budete muset stát nositelem kapitánské pásky a následně ukázat světu, že si ji zasloužíte. Novinkou bude i onlinový mód Battle of the Nations, který je ale spíše standardním odrazem multiplayerového hraní. O rozpohybování hráčů se postará rychlejší vylepšená verze fotbalového enginu EA Sports. Docenit jej budete moci třeba při interaktivních oslavách na hřišti po vstřelení gólu.

(sport, 11. dubna)

SHADOW HARVEST

Další z řady střílešek, které si jsou podobné jako vejce vejci? Podle tvůrců nikoliv. Myra Lee a Aron Alvarez jsou ústředními postavami, elitními vojáky ve službách ISA (Intelligence Support Activity). Každý si svoji cestičku k cíli hledá trochu jinak. Aron je spíše hrubián sázející na palebnou sílu, naproti tomu Myra dává přednost důvtipnějším řešením, akrobatickým dovednostem a plížení. Až doposud v podstatě klišé. Dvě postavy, rozdílné vlastnosti a realistická grafika – to má dneska každá druhá hra. Autoři ale tvrdí, že nepůjde o hardcore akci, ale střílečku se silnými adventurními prvky.

(akce, neoznámeno)

FAITH AND A .45

Luke a Ruby jsou dvě zamilované hrdličky na útěku. Zrovna totiž nepadli do oka ropnému magnátovi a jeho posluhovačům. Vojáci zahalení do ocelových plátů i pyromaniaci jsou jim v patách a nedají si říci po dobrém. Je třeba vzít do ruky pětačtyřicítku a nechat mluvit zbraně. Dvojice hrdinů je vždy zárukou kooperativního hraní a s tímto vědomím je tvořena celá hra. Filmový nádech se promítne jak do pojetí kamery, tak do epicky pojatého příběhu, v němž se dostanete i mimo území USA.

(akce, neoznámeno)

KINGDOM UNDER FIRE II

Nelekejte se toho podivného žánrové zaškatulkování, tímto autoři označují Massively Multiplayer Online Action Real-Time Strategy. Neboli strategii, kterou si zahrajete s mnoha kamarády najednou. V praxi půjde o hlavně multiplayerové pokračování série Kingdom Under Fire. Ačkoli nesmí chybět volba offline módu pro jednoho hráče, změřit síly se stovkami dalších se stane stěžejní vlastností hry. Důležitou součástí budou vztahy mezi jednotlivými postavami, které společně budou utvářet herní svět i spletitý příběh.

(MMOARTS, neoznámeno)

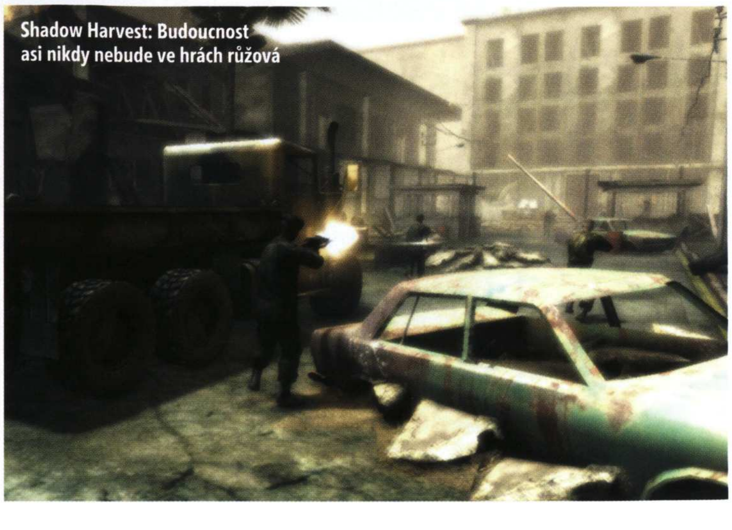
FACEBREAKER

Jak by to dopadlo, kdyby se tým stojící za skvělou boxovou simulací Fight Night Round 3 pustil do jeho odlehčenější (řekněme až komiksové) verze? FaceBreaker vám tuto otázku zodpoví. Přepnutí z realistické simulace na arkádu ovlivní nejen grafiku, která je nyní mnohem barevnější a veselejší, ale také styl hraní. Výčet karikaturních postav zahrnuje třeba Romea, latinského milovníka známého především pro svůj podpásový úder, nebo Molotova, přerostlého ruského experta na výbušniny, který má problémy s férovým přístupem k boxování.

(arkádový box, 2008)

FaceBreaker: Romeo dokazuje, že umí bojovat nejen o srdce své milované

Kingdom Under Fire II: Že by si designéři půjčili něco ze Soul Caliburu?



Shadow Harvest: Budoucnost asi nikdy nebude ve hrách růžová

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

JÍZDNÍ ŘÁD...

Vytáhněte deníčky, diáře a poznačte si 29. dubna – den, kdy vychází Grand Theft Auto IV. Doufáme, že vám ještě zbývá mnoho dnů dovolené, protože jejich nahlášení šéfovi se neodvratitelně blíží.

Battlefield: Bad Company naproti tomu přichází s odkladem na neurčité datum někdy ve fiskálním roce 2009 (tedy ne dříve než 1. dubna 2008).

Podobně je na tom také Marcenaries 2: World in Flames. Trojice hrdinů tvořících demoliční četu si první budovu odpálí až v srpnu 2008.

ROCK BAND VÁLÍ

Rock Band již zaznamenal na dva a půl miliónu stažených songů. Nejen tento úspěch nám hráčům zajistí na dvě stě dalších skladeb v průběhu roku 2008!

Harmonix a MTV Games plánují zajít ještě dál a dokonce vydat několik celých hudebních alb různých interpretů.

MTV pracuje na možnosti stáhnout si písně do osobních MP3 přehrávačů.

DeGooyer přiznal, že množství stahovatelného obsahu mění pohled na pokračování Rock Band 2 (ne, zatím se nejedná o oficiální oznámení, k tomu je ještě daleko): „V pokračování nemůžeme nyní sázet jen na novou hudbu, ale musíme přijít s novými herními prvky." Moudré rozhodnutí, co říkáte?

Bubínky budou v USA dostupné za cenu 79,99 dolarů 12. února a kytara za 59,99 1. dubna. Po USB mikrofonu se zatím slehla zem.

A kdy se Rock Band dočkáme my, pánové z EA?!

RAINBOW SIX VEGAS 2 MULTIPLAYER

První videa ukazují, že online hraní je veskrze identické s předchozím dílem. Přislíbeno bylo na třináct map, což není nejvíce, ale ani nejméně.

Za své výkony v průběhu hraní můžete získávat další hodnosti a zvyšovat úroveň svých schopností v několika oblastech. Odměnou bude odemykání nových předmětů a zbraní.

Mezi nové herní módy se zařadí Demolition a Team Leader. První je variací na pokládání bomb, jemuž se bude snažit zabránit druhý tým. Druhý mód je návratem transportu VIP osoby s tím rozdílem, že jeden z hráčů (velitel) nesmí zemřít, jinak spoluhráči ztratí privilegium k respawnování.

STAR WARS: FORCE UNLEASHED

Vaše postava bude v závislosti na úspěšnosti předchozí mise vylepšovat své schopnosti po vzoru klasických RPG.

Všechny přednosti hry – realistická fyzika materiálů i různé nadpřirozené schopnosti – si dosyta vychutnáte i při multiplayerovém hraní.

Mezi světy, které navštívíte, najdete zmagnetizovanou planetu plnou odpadků nebo organickou zemi porostlou podivnými houbami.

Objeví se několik postav z filmové předlohy a možná si za některé z nich budeme moci zahrát.

ROZŠÍŘENÍ FRONTY V CALL OF DUTY 4

Již nějaký ten pátek svádíme boje na šestnácti mapách v CoD4. Na jaře se jejich počet opět rozroste, protože si nové budeme moci stáhnout z Live. Jejich počet nebyl oznámen, pouze to, že se máme těšit na nová prostředí a větší rozmanitost herního stylu.

Vojenská simulace vítězí i mimo frontální boje. Stala se nejlepší hrou roku, nejlepší konzolovou hrou, nejlepší akční a multiplayerovou hrou a na Xbox Live se hraje víc než Halo 3. Tleskáme!

FAR CRY 2 A CHIRURGIE

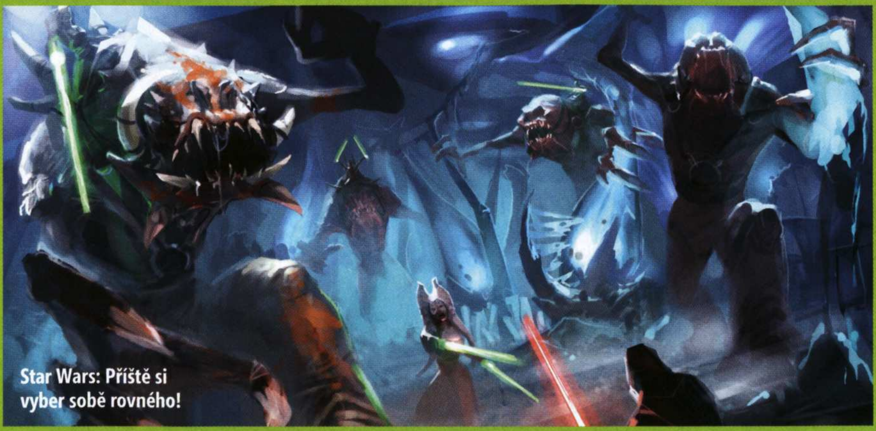
Podobně jako v Army of Two i ve Far Cry 2 budete muset dávat pozor na různá poranění a jejich následnou léčbu. Pokud si například nevyoperujete kulku z těla, může vás to stát víc než jen sepsi.

Z Falloutu si zase vývojáři půjčují systém reputace, kterou budou ovlivňovat vaše činy stejně jako frakce, ke které se nakloní vaše sympatie.

Na rozdíl od prvního dílu se ve dvojce nedočkáme žádných nereálných situací – například zohavených mutantů.

Všechny tři verze – Xbox 360, PC a PS3 – vyjdou současně.

Star Wars: Push v akci



Star Wars: Příště si vyber sobě rovného!

Vegas 2: Modifikace postav zřejmě nabídne mnohem více než dříve

VYDAVATEL: CAPCOM | **VÝROBCE:** CAPCOM | **POČET HRÁČŮ:** 1–2 | **XBOX LIVE:** ANO | **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKA

STREET FIGHTER 4

Tekken. Soul Calibur. Virtua Fighter. Tyhle klasiky hrajeme, milujeme a uctíváme. Jsou to ty nejlepší bojovky. A nebo taky ne

AČKOLI V NAŠICH zeměpisných šířkách považujeme 3D bojovky za vrchol žánru a na jejich 2D sourozence se díváme poněkud spatra, ne všude na světě byste s takovýmto názorem uspěli. Například v Japonsku se sice posledního půl roku Tekken i Virtua Fighter drží mezi pěti nejhranějšími bojovkami, ale zbylé tři hry (včetně zlatého prvního místa, které zde 3D mlátička neobsadila již několik let) jsou 2D. Na zahraničních turnajích potkáte několikanásobně víc profi hráčů „přežitých" dvourozměrných klasik. A těch, kteří se živí hraním bojovek, byste také našli nesrovnatelně více v oblasti 2D.

Zkrátka ať se vám to líbí nebo ne, ať to chápete nebo ne, 2D bojovky jsou ve světě mnohem populárnější a oblíbenější než jejich moderní trojrozměrní kolegové. A schválně si zkuste tipnout, která série je v této branži nejpopulárnější?

STREET FIGHTER

Jak se vlastně taková 2D bojovka liší od svých modernějších ekvivalentů? V principu v ničem. Vyberete si jednoho z nabízených bojovníků a nastoupíte do arény proti jiné postavě. Pak jen bušíte do tlačítek a směrových šipek tak dlouho, dokud nevyhrajete (nebo neskončíte v bezvědomí, případně rozseknutí napůl).

Nějaké rozdíly tu ale přesto jsou. Zatímco 3D bojovky staví na pohybu po herní ploše (tedy dopředu/dozadu a do boku), zde se klade důraz hlavně na pohyb nahoru – tedy skoky a triky ve vzduchu. Dalším bodem, kde se oba žánry neshodují, je rychlost hry. „2Dčka" jsou neporovnatelně akčnější než jejich modernější bratranci. Podle mnohých jsou díky tomu zábavnější; najdou se ale i hráči, kteří v této souvislosti používají slova jako „šílenější" či „zmatenější".

Novinkou nového Street Fightera budou především speciální „revenge" útoky. Ty lze provádět až poté, co do vás soupeř nějakou dobu úspěšně buší. Odvetné údery dokáží vašeho protivníka solidně zranit a ještě navíc na chvíli paralyzovat. Yoshinori Ono, který celému vývoji SF4 šéfuje, tvrdí, že tato změna posouvá hru směrem od tupého provádění

SF4 umožňí masakrovat živé hráče i online. Autoři mají s tímto způsobem hraní bohaté zkušenosti – SF4 bude již pátým titulem ze série, který podporu hraní přes internet nabídne.

ve zkratce

2,5D verze nejpopulárnější bojovky na světě. Ptáte se, proč 2,5 rozměrů? Inu, to je snadné. Grafika je sice trojrozměrná, ale zbytek hry ne.

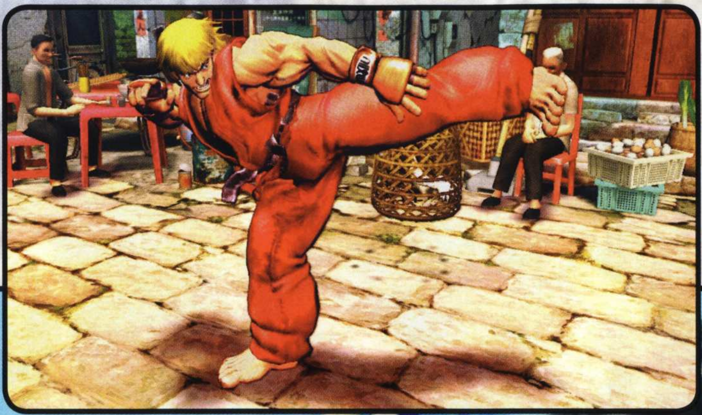
KOLIK JE STREET FIGHTERŮ?

Odpověď na tuto otázku není tak jednoduchá, jak by se mohlo na první pohled zdát – a to i za předpokladu, že vynecháme všechny SF tetrisy, pinbally a jim podobné a zaměříme se čistě na bojovky.

Můžete si myslet, že jsou čtyři: Street Fighter, Street Fighter 2, Street Fighter 3 a Street Fighter Alpha. Někdo jiný by ale mohl oponovat, že jich je šest – a k již zmíněným by dodal tituly Street Fighter 2010 a Street Fighter EX. Další by ale mohl nadhodit, že mezi SF hry je třeba započítat ještě další dva tituly – Marvel vs Capcom a SNK vs. Capcom; tedy cross-overy, v nichž najdete jak všechny SF postavy, tak i bojovníky z jiných 2D bojovkových klasik.

Ovšem ani u čísla osm nekončíme. Pravověrný fanoušek by se totiž na chvíli zamyslel a pak by prohlásil, že bojovkových Street Fighterů je... devatenáct! Opravdový milovník série totiž moc dobře ví, že například SF2 není jeden titul, ale série šesti her, postupně doplňovaných o nové postavy a s vylepšenou hratelností.

A jak díly takovéto kolekce v sérii poznat? Jednoduše. Všechny se jmenují stejně (SF2), jen mají speciální přídomky typu Super, Hyper či Turbo. A k tomu všechny jejich myslitelné kombinace a dodatečná čísla. Takže pokud chcete, můžete si zahrát například hru „Super Street Fighter 2 Turbo 1". Raději si ale počkejte na „čtverku".



"Street Fighter 4 vypadá parádně – a co víc, vypadá jako Street Fighter"

naučených komb zpět k základům žánru – tedy k odhadu protivníka a předvídání jeho akcí.

Tvůrci plánují také speciální „ultra" útoky. Mělo by se jednat o superefektní meganičivé kombinace, které budou jednak velmi silné, jednak naprosto úžasné na pohled... No, uvidíme, za jak dlouho se okoukají.

WOW EFEKT

Jak již bylo řečeno, grafika v SF4 bude trojrozměrná. A pokud se podíváte na okolní obrázky, pochopíte, proč kvůli tomuto kroku fanoušci série nepořádají protestní hladovky, davové sebevraždy nebo temné rituály. SF4 totiž vypadá parádně – a co víc, vypadá jako Street Fighter.

Důvodem jsou především speciální cel-shading efekty, které hře neuvěřitelně dodávají na atmosféře. Ovšem téměř stejnou měrou se na tom podílí fakt, že všechny textury postav i arén jsou ručně kreslené a nijak se tím netají. Grafici SF4 ale rozhodně nezaspali dobu. Všechny klasické firebally a blesky vypadají parádně a v kombinaci s malovanou stylizací dodávají hře opravdový „wow" nádech.

SF4 je zkrátka hra, na kterou by se měl každý fanoušek bojovek zaměřit. Uvidíme, zda se autorům podaří ohromit nejen grafikou, ale (a to zejména v našich 3D bojovky milujících zemích) i hratelností. Potenciál a zkušenosti na to rozhodně mají.

Martin M. Boček

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Ještě někdy budeš chválit Playstation?

ve zkratce

Simulátor výrostka na střední škole zdařile mixuje mnoho žánrů, podobně jako jeho dospělejší bratříček ze série GTA. Když si místo Liberty City představíte školu a místo gangsterů učitelky a starší ročníky studentů, uděláte si dobrý obrázek, jak se bude Bully hrát.

VYDAVATEL: ROCKSTAR GAMES **VÝROBCE:** MAD DOC SOFTWARE **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** 2

DATUM VYDÁNÍ: 29. ÚNORA

NOVINKY

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

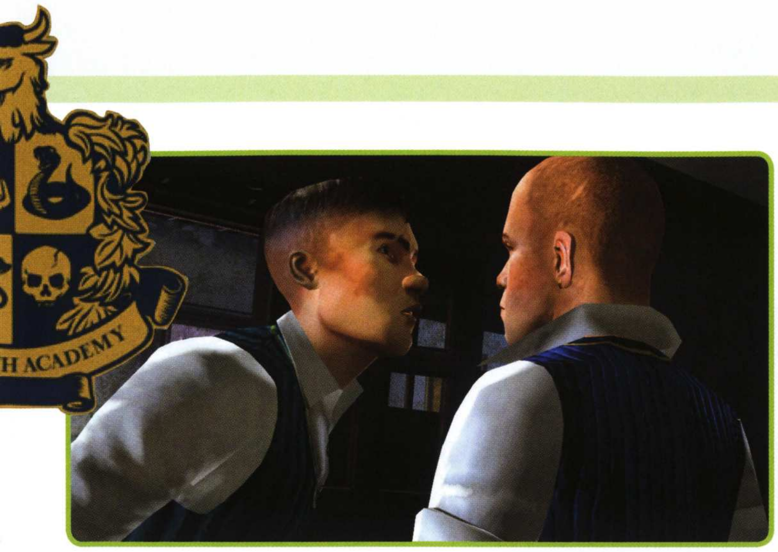
Komenský by se hodně divil...

HUMORNÁ STUDENTSKÁ adventura Bully, nebo také Canis Canem Edit, patřila k nejpříjemnějším herním překvapením roku 2006, kdy ji Rockstar vydal jako školní variaci na GTA exkluzivně pro PS2. Již na začátku příštího měsíce vyjde mírně inovovaná verze s podtitulem „Scholarship Edition" i pro náš milovaný Xbox 360. Nová edice se od dva roky starého originálu nebude nijak výrazněji lišit, tedy kromě modernější grafiky ve vyšším rozlišení, která dle prvních ohlasů vypadá velmi pohledně. Bully (Canis Canem Edit se již jako alternativní název nepoužije) sice není postavena na aktuálním domácím enginu Rage (GTA4), nýbrž na speciální účelové platformě vycházející z GTA: San Andreas, což ale vůbec nevadí. Typický duhově mlžný výtvarný styl zůstane zachován, ovšem navíc bude prostředí konečně dokonale ostré v konturách a nabídne i několik nových animací. To platí zejména pro oblohu a počet poletujícího listí a odpadků na ulicích.

Úspěšný a chválený koncept hry se samozřejmě nijak nezmění, však si také vysloužil od kritiky i hráčů vysoké známky. Takže se chopíte výrostka Jimmyho Hopkinse, toho času nuceně dotlačeného studenta Bullworthské akademie (obdoba střední školy), umístěné do současné Anglie. Právě na tuto školu ho uklidí jeho rozverná maminka, která si chce užít nerušené líbánky s Jimmyho novým otčímem. Unikátně je pojata práce s plynoucím časem, protože Jimmy si nemůže dělat úplně co chce, ale musí se podřídit školnímu rozvrhu a vůbec řádu školy. Ráno tak začíná nový den ve svém pokoji na koleji a dopoledne se věnuje učebním předmětům v podobě různorodých a zábavných miniher. Samosebou že se lze vyučování vyhýbat např. schováním do skříňky na učebnice, ale předměty jsou povinné, takže pro 100% dohrání (statistiky ve stylu GTA nechybí) je stejně musíte úspěšně absolvovat.

> „Unikátně je pojata práce s časem, protože Jimmy si nemůže dělat co chce, ale musí se podřídit rozvrhu"

Do xboxové verze tvůrci zakomponovali kvarteto nových tříd, takže ke stávajícím přibude ještě biologie, hudba, matematika a zeměpis. Odpoledne je sice také výuka, ale pak už je čas na potulku a plnění desítek hlavních i postranních úkolů. Celkově je díky střídání školních povinností a opravdu vypečených úkolů v akademii i mimo ni o zábavu postaráno a nepočítejte, že hru kompletně dokončíte dřív než za několik desítek hodin. V tom bude nové vydání stejné jako starší předchůdce. Jimmy se v druhé půlce dne může svobodně vypravit do rozlehlého sousedního městečka Bullworth, kde se dá také tropit mnoho skopičin, jako je například



střílení skobičákem po policistech, nebo rozkopávání odpadkových košů. Novou verzi obohatí ještě dalších osm příběhových misí (opět) s nádechem černého humoru. Do akce se může Jimmy oháknout do postupně nabývající sbírky kostýmů, přičemž se dočkáme i několika zbrusu nových.

Stejně tak se má rozrůst i škála zbraní, tedy pokud tak můžeme mluvit např. o kuličkách, praku, bouchacích petardách nebo svědícím prášku. Pokud úspěšně složíte zkoušku z chemie (jednoduché mačkací minihry na čas), zpřístupní se vám na koleji malá chemická laboratoř, kde si svědícího prášku a dalších substancí můžete vždy vyrobit, kolik chcete. Zajímavě působí největší ohlášená novinka, tedy zcela nová multiplayerová část, která rozumně využije právě rozmanité minihry, tolik oblíbené z originálu. Hlavně místní lunapark se tak stane hřištěm v kompetitivním souboji. Soutěžit budete třeba ve střelbě ze vzduchovky nebo v boxování s automatem (na rozdělené obrazovce nebo přes Live ve dvou).

Chybět nemá ani u Rockstarů tradiční tištěná barevná mapa celého města Bullworth, přičemž je příjemné, že v nové variaci bude více detailní než střídmý plánek u originální PS2 verze. Nové Bully sice nepřinese snad kromě zmíněného multiplayeru žádné opravdu převratné novinky, což ale nic nemění na skutečnosti, že minout jednu z nejlepších původních her pro PS2 by bylo velká škoda.

Michal Jonáš

inzerce

knihy.cpress.cz

více než 1 800 knižních titulů v kompletní nabídce e-shopu

Kontakty: http://knihy.cpress.cz • distribuce@cpress.cz • bezplatná linka: 800 555 513 • SMS: 602 773 774 (ve tvaru: kód knihy, počet, jméno, příjmení, ulice, číslo, PSČ, město, heslo)

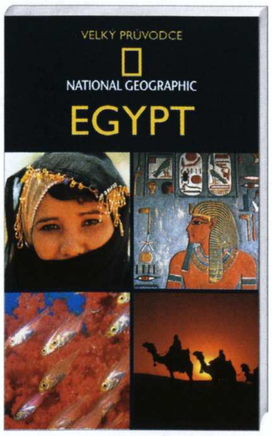
Naše vydavatelství pro vás ve spolupráci se světoznámým nakladatelstvím National Geographic připravilo jedinečné turistické průvodce. Vynikají kvalitou, praktičností, vkusným designem a stovkami unikátních fotografií.

Ve všech průvodcích naleznete:
- podrobné popisy a informace o destinacích v dané zemi
- poznatky z historie, kultury a současného života země
- více než 280 doplňujících barevných fotografií
- desítky podrobných, barevných map
- cyklistické a pěší stezky, nápady na výlety vyznačené v mapách
- úplné údaje pro návštěvníky včetně informací o hotelech, restauracích, nákupních možnostech a zábavních podnicích.

SLEVA 10 %
uveďte heslo **„XBOX"**
akce platí do 21. 3. 2008
Nelze kombinovat s jinými slevami!

VELKÝ PRŮVODCE NATIONAL GEOGRAPHIC

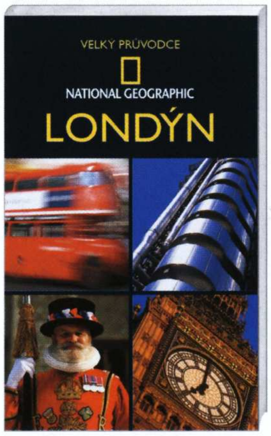
Egypt
Andrew Humphreys



400 stran, 590 Kč/880 Sk

prodejní kód: **KC0026**

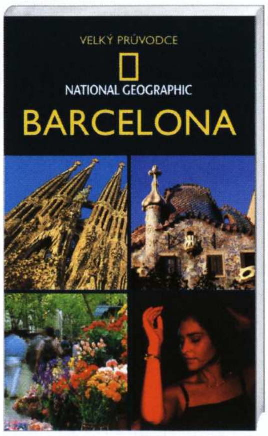
Londýn
Louise Nicholson



272 stran, 499 Kč/749 Sk

prodejní kód: **KC0052**

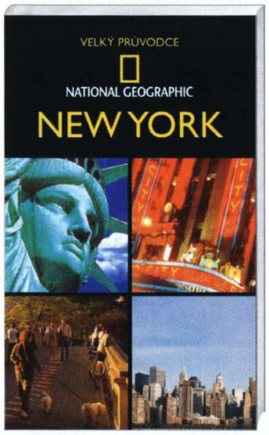
Barcelona
Damien Simonis



272 stran, 499 Kč/749 Sk

prodejní kód: **KC0054**

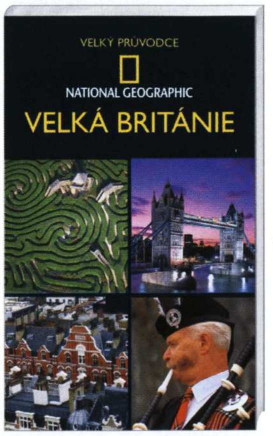
New York
Michael S. Durman



272 stran, 499 Kč/740 Sk

prodejní kód: **KC0096**

Velká Británie
Christopher Somerville



400 stran, 590 Kč/890 Sk

prodejní kód: **KC0095**

CPRESS

www.cpress.cz
vydává Computer Press, a.s.

KNIHA PŘÁNÍ

Call of Duty – kde by se mohl odehrávat další díl?

V sérii Call of Duty jsme se zatím podívali do mnoha klíčových oblastí 2. světové války. V posledním dějství dokonce i na bojiště moderní války proti terorismu. Kam bychom ale mohli zavítat v připravovaném novém díle?

1 COD: MODERN WARFARE 2

Díky velkému úspěchu aktuálně prodávaného posledního dílu s podtitulem moderních válek by jistě mnoho fanoušků s radostí přivítalo návazné pokračování. Vlastně by stačilo zvolit nové lokace a náplň čerstvé várky misí, a mnoho hráčů by bylo maximálně spokojeno. Pokud už ne plnohodnotné pokračování, přímo se nabízí např. datadisk nebo možnost stahování doplňkových kapitol. Po jakémkoli rozšíření poměrně krátké kampaně by se určitě jen zaprášilo.

2 COD: GREAT WAR

Uhádli byste jednu válku, která je na rozdíl od podobně temných stránek lidských dějin stále ve videoherním světě přehlížena? Je to 1. světová válka, která v nezměrném bitevním šílenství zachvátila prakticky celou Evropu, Afriku i Blízký východ. Sugestivní atmosféra je pro Call of Duty charakteristická, tudíž bychom klidně uvítali virtuální hrůzy bitev u Verdunu, Yperu nebo na Sommě. Stejně tak se přímo nabízejí horské mise v Itálii, pouštní úrovně v Mezopotámii nebo vyčerpávající zimní boje na východní frontě. Po spotřebování munice už vidíme ty masivní souboje na bodáky muže proti muži. Velká potíž však může nastat se zábavným převedením zákopové války do hry.

3 COD: VIETNAM

Spektakulární úvod by hráče postavil do role beznadějně obklíčeného francouzského výsadkáře u Dien Bien Phu, šlo by o retrospektivní návrat do počátku celé války. Kampaň by pokračovala úrovněmi v roli příslušníka amerických speciálních sil, který byl vyslán cvičit jihovietnamskou armádu. Celý příběh by pak vrcholil částí, kdy by gradovaly bitvy v džunglích proti Vietcongu, včetně ovládání kulometu u výsadkových a bitevních vrtulníků. Nutno ovšem podotknout, že téma vietnamské války je skoro stejně profláknuté jako druhá světová.

AUTOR: MICHAL JONÁŠ

Další nápady od tvůrců i fanoušků

Zabití jedinou kulkou

Tvůrci si nyní pohrávají s názorem, že by hráč mohl ovládat postupně všechny členy své jednotky. Po zabití jednoho vojáka by přešlo ovládání na dalšího spolubojovníka zhruba v tom smyslu, jako to funguje např. v Jerichu. Pokud by zemřeli všichni členové vaší jednotky, následoval by konec mise a nucený restart.

Call of Duty: Rome

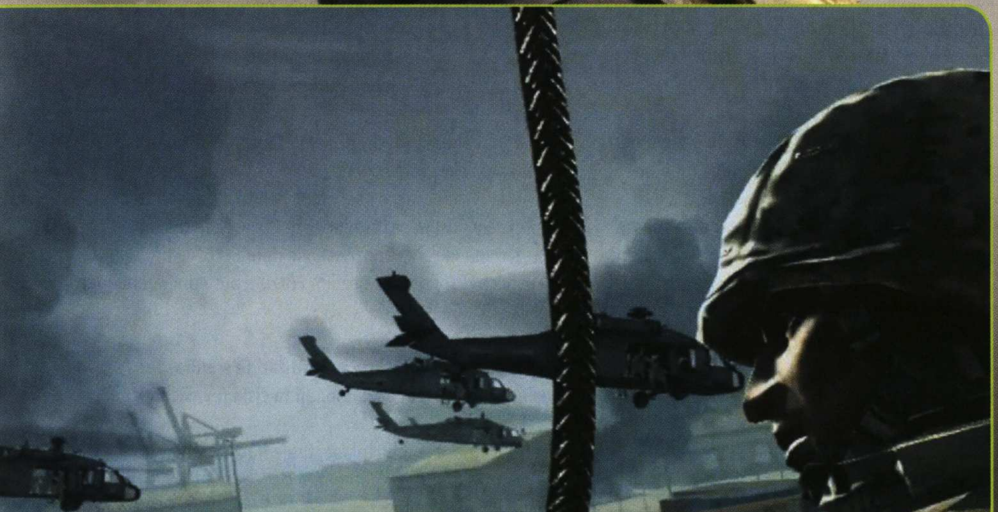
Jak by asi Call of Duty fungovala zcela bez střelných zbraní? V určité fázi hry byste sice ovládali lukostřelce, ale hlavní část kampaně by se odehrávala v kůži římského centuriona, který by byl nedílnou součástí své mateřské kohorty. Všechno by ale záviselo na dokonalém zvládnutí bojového systému se štítem a krátkým mečem, což by mohl být docela oříšek.

Nepřátelské síly

Ani nevíme, proč musí skoro všichni tvůrci i distributoři stále jen prosazovat hraní vesměs vždy jen za tu správnou a hodnou stranu konfliktu. Přitom by v rámci druhé světové války kampaň za německou armádu jistě přinesla čerstvý větřík do zažitého pojetí válečných FPS her. V dřívějším díle jste bránili Stalingrad před nacistickou nadvládou, nyní by se karty obrátily. V kůži obyčejného pěšáka wehrmachtu byste naopak čelili brutálním výbojům sovětské armády.

4 COD: VESMÍRNÝ BOJOVNÍK

Co takhle střihnout si dobrodružství podobné např. Mass Efectu v duchu střílečky z pohledu první osoby? Mezigalaktické souboje by rázem dostaly jinou šťávu. Primárním úkolem by klidně mohlo být dobývání rozličných planetek s rozmanitými mimozemskými obyvateli. A převoz mezi galaxiemi by samozřejmě zajišťovala silně vyzbrojená vesmírná bitevní loď. Něco nám ale říká, že do kosmického prostoru se Call of Duty určitě nepodívá. Už jen název k tomu vůbec nesedí.



5 COD: NAPOLEONOVA ÉRA

Možná jen další zbožné přání (všichni víme, že se série zřejmě opět navrátí do období druhoválečné historie), ale pokud by měl být nějaký námět nejvhodnější pro opravdu obří a epické bitvy mnoha vojáků, nic lepšího si zkrátka nedovedeme představit. 19. století v Evropě, Napoleon zrovna dobývá jednu zemi za druhou, aby uspokojil své dobyvačné choutky a Francii zajistil pozici kontinentální velmoci. Nebylo by špatné prožít si na vlastní kůži legendární bitvy u Slavkova, Borodina nebo Waterloo, včetně mnohohlavých šiků střelců a kanonád z tažených děl. Po několika herních předělávkách do žánru realtimových strategií by byla pořádná 3D střílečka možná příjemným zpestřením.

KOMUNITA

Tatínkové na Xboxu 360

AUTOR: Matěj Havíř

Vítejte!

U laické (hrami nepoznamenané) veřejnosti převládá názor, že hraní her je v podstatě pubescentní záležitost. „My postarší jsme přeci už z těchto věcí dávno vyrostli," říkají dnešní tatínkové. Opak je ovšem pravdou. Především v online komunitě na Xboxu byl zpočátku průměrný věk mnohem výš, než je tomu ve třídách na středních školách. Pro mnohé je to neskutečně účinný relax od pracovních problémů, ale pro jiné ještě víc – životní styl. Nezřídka se stává, že proti sobě stanou dva týmy s rodiči na jedné straně a dětmi na druhé. Dnes se podíváme na to, jak to vidí dvě hlavy rodin a zároveň dva náruživí hráči. Zbylé dvě strany jsme věnovali vyhlášení výsledků čtenářské Halo 3 soutěže. Vybírat bylo doopravdy z čeho – vítězům vedle hodnotných dárků patří i naše gratulace.

Jak jste si našli cestičku ke hrám? Přivedly vás k tomu vaše děti, nebo to bylo naopak?

Petr076: Bylo to naopak. Nejdříve jsem začal hrát já a potom až moje děti. Vážněji jsem s hraním začínal na Sega Megadrive II, Sonic apod., potom jsem přešel na PS1, poté na PS2, a když byl PS3 v nedohlednu, tak jsem skončil tady mezi vámi.

Cantor68: U her jsem začínal už jako mladej na Didaktiku gama. Potom to přešlo na PS1, dále PS2, kterou jsem vyměnil s doplatkem za Xbox 360, a až tady jsem hry začal brát vážněji.

Takže teď vám manželky vyčítají, že jste z dětí udělali závisláky, nebo tomu nepropadli jako vy? :-)

Petr076: Ne, manželka mi nic nevyčítá. Nepropadly tomu jako já, hraje už jen ta nejmladší, starší už mají jiné zájmy.

Cantor68: Děti nejsou tak závislé jako já, ale představ si, že manželka mi vyčítá hraní, jen když nejde něco v televizi, ale to je málokdy. Já ji ale neslyším, protože mám 5.1 sluchátka, to mi vždycky potom řeknou děcka. :)

Petr076: U nás máme každej svoji televizi, takže Cantorovy problémy nemám.

Tak to Cantor údajně taky, ale jeho manželce se nelíbí, když v ní nic nedávají. Prožíváte taky krizi středního věku jako třeba Milan (asi nejstarší hráč naší komunity), který mě baví výroky, že se bojí, aby se ještě dožil realistické grafiky?:-)

Petr076: Krizi středního věku neprožívám, nějak si to nepřipouštím, současná grafika na moje zakalené oči stačí. A Milan není zdaleka nejstarší člen naší komunity, tímto zdravím fofika. :) Milan je kluk v nejlepších letech, jakou ten může mít krizi?!

Cantor68: Tak zas tak starý nejsem a nad tím jsem ještě neuvažoval. Realistická grafika už asi nebude ta pravá. Když se díváš na filmy, kde jsou super počítače, a dostaneš se přímo do hry, tak jestli by to mělo být takhle, tak to budu rád, že se toho nedožiju. A fofika, toho mlaďase, co stále chce chytat ryby, ale ještě raději pije, tak toho ty myslíš?

Fofik jistě ocení, že sis vzpomněl. :-) Co si myslíte o vlivu her na výchovu dětí? Věříte jako jeden nejmenovaný „renomovaný" americký právník, že například série GTA dělá z dětí hrubiány? A jak je to u vás doma s výchovou v tomto směru?

Cantor68: Vliv her na děti asi není tak velký. Podle mě je to hlavně výchovou rodičů. Příklad: znám takovou rodinu, kde počítač ani konzole nemají, a třináctiletý kluk tam bije a nadává matce a tak dál.

Petr076: Myslím si, že hry až takový vliv nemají. Kdyby měly, tak chodím po ulici s hokejkou (Petr je vášnivý hráč NHL, pozn. redakce). Ale teď vážně, výchova dětí je v rukou rodičů a na slušně vychované dítě nemůže mít hraní her zásadní vliv. Myslím to tak, že si nevezme zbraň a nezačne na ulici střílet. Vliv ve smyslu, že musí pořád hrát, je už věc jiná, to už je trošku závislost, ale to známe všichni.

Cantor68: U nás doma problémy nemám, poslouchají jak hodinky, vychovaný jsou dobře a hanbu mi nedělají, viď Peťo.

Petr076: Ano, to mohu potvrdit

Cantor68: Mladej ale s hokejkou každý den chodí.

Tak si tu nepochlebujte, stejně vím, že Cantor popisoval Petrovu rodinu... a pamatuju na Martinu (Petrovu dceru), ta vypadala, že vyrůstala na něčem hodně agresivním. Klukům z komunity dávala kapky. Ale trochu přiostříme, jak je to s tím vaším pitím při online hraní? Pak nám tam usínáte...:-)

Cantor68: Nevím proč, ale asi jsem to vyměnil za hospodu. Prostě to chutná a člověk se tam hodně dozví, no jak v hospodě. Je tam hodně kamarádů, ale hlavně i dost přátel, se kterýma se navštěvujeme. Online hraní bez pití je jako cigareta bez ohně.

Petr076: Já u toho neusínám, na to jsou jiní kandidáti. Vidím, že už se rozkřiklo, že u hraní někdy maličko ochutnáme pivečko. Ano, je to pravda, když slyším Cantorův hlas ve sluchátkách, tak jako by se ve mně něco zlomilo a musím si jít jedno otevřít, člověku se pak líp hraje a je celkově takovej v pohodě. Nerad bych to tady ale nějak rozmazával. Je pravda, jak říká Cantor, že jsme to vyměnili za hospodu. Sedíme doma, hrajeme si, popijeme, pokecáme a manželky nás mají na očích. Není to paráda?

Cantor68: Je to paráda! Někdy se nám i stane, že zapomeneme hrát, kecáme a kecáme a nejednou je 3:30.

Já ty manželky úplně chápu. Kdo si hraje, nezlobí. A co si nejradši zahrajete? Nějakou zuřivou akci, nebo poklidnej golfíček?

Cantor68: S Petrem vždycky hrajeme sport (hokej a teď i fotbal), ale mám rád i akci, takže online hraju GoW, PGR4, CoD4.

Petr076: Já ty zuřivý akce nějak moc nehraju, raději poklidnej hokejíček, ale musím se pochlubit, že CoD4 jsem dokonce dohrál, sice na nejlehčí obtížnost, ale dohrál, což je pro mě velký úspěch. Taky si rád zajezdím Forzu a poslední dobou i ten fotbal, jak říká Cantor.

Akce s pár promilemi v krvi nejsou žádná sranda, že? A poslední na závěr: co znamenají ta čísla u vašich nicků? Váš věk?:-)

Cantor68: Jarda Jágr, můj mladej hraje hokej a jeho vzor je on, takže jsem byl donucený dát tam to číslo. A petr076 je permanentka na Znojmo.

No Jágr to má podle roku 68, to má líp vymyšlené, než to takhle trapně obšlehnout. :)

Cantor68: No vidíš a to jsem mladýmu taky říkal.

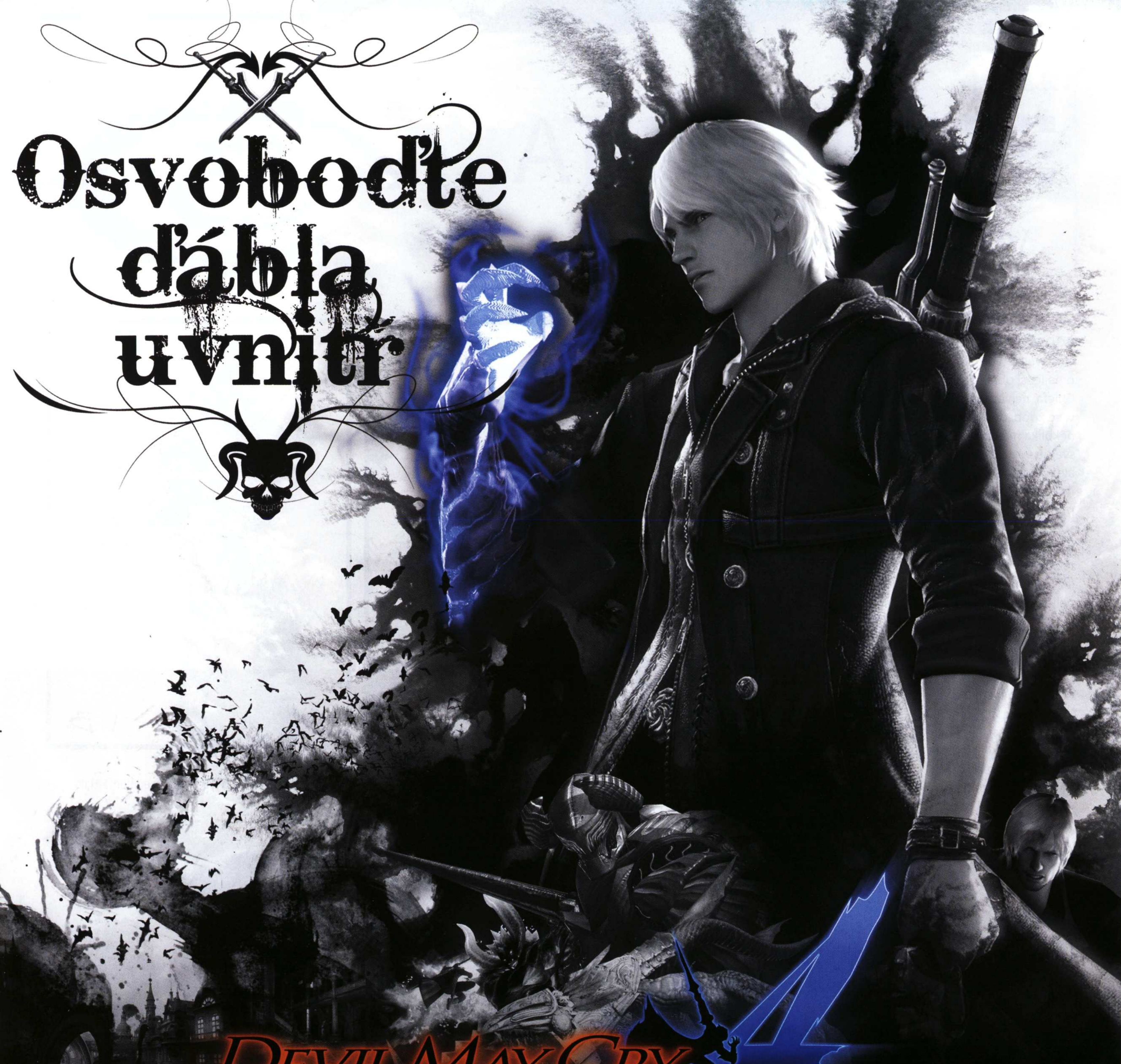
A rozloučíme se slovy petra076: „Tak to pak nějak ukonči, jako že nám děkuješ a my děkujeme tobě a že jsme rádi, že známe všechny ty kluky ušatý a holky střapatý, co jsou na live." Lépe bych to nenapsal.

GAMERTAG: PETR076
GAMERSCORE: 10 172
VĚK: 42 LET
SÍDLO KONZOLE: ZNOJMO
POZNÁVACÍ ZNAK: NEPOHRDNE PANÁČKEM

Info: Petr má velmi tolerantní manželku, chytré a šikovné dcery – zkrátka rodina076 jak má být. Rád se poválí u televize, čas od času zahraje nějakou tu hru. Neodmítne rodinný výlet nebo povyražení s kamarády. Jedna z mála věcí, co nemá rád, je, když jeho manželka vytáhne mop a začne gruntovat.

GAMERTAG: CANTOR68
GAMERSCORE: 14 854
VĚK: 41 LET
SÍDLO KONZOLE: SENICA NA SLOVENSKU
POZNÁVACÍ ZNAK: TAKÉ NEPOHRDNE PANÁČKEM

Info: Petr pochází z Havířova, ale aktuálně osídluje s rodinou Slovensko. Rodinu tvoří dvě děti – kluk (15) a holka (13). Vedle hraní her se věnuje chovu všemožné havěti... hadů, ještěrů, sklípkanů – prostě samého hezkého zvířectva. Stejně jako Petr nenávidí domácí práce, naproti tomu nepohrdne pivečkem a zelenou. Prostě má rád klídeček a tabáček.



Od producenta původní **Devil May Cry** a **Resident Evil 4** přichází nové pokračování úspěšné akční série, které se ve světě prodalo téměř sedm miliónů kusů! **Devil May Cry 4** vás zavede do gotického nadpřirozeného světa, kde se nový protagonista střetne se známým hrdinou. Dynamická akce a jedinečný styl spolu s možnostmi skvělého boje a poutavým příběhem – to je neopakovatelný zážitek, který vám přináší pouze **Devil May Cry**.

Právě v prodeji pro Xbox 360 a Playstation 3!

CDPROJEKT PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE PC DVD-ROM CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM

© CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

KOMUNITA

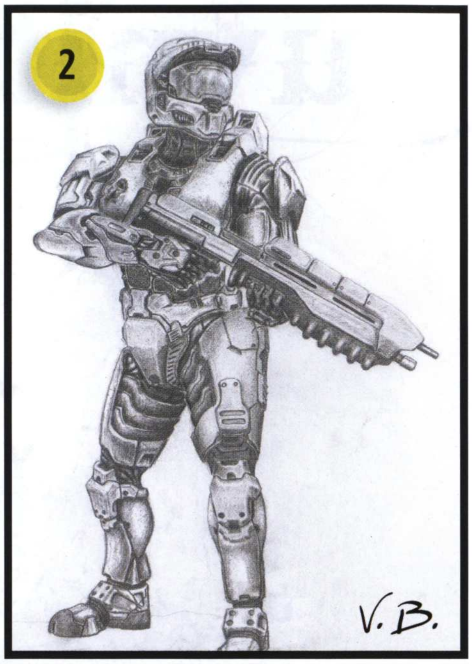
Vyhlášení velké tvůrčí Halo soutěže

PODTRŽENO, SEČTENO. Naše velká tvůrčí soutěž o nejlepší obrázek Master Chiefa, největšího hrdiny všech dob, dospěla po několika měsících ke svému vyvrcholení. Než ale přejdeme k samotnému vyhlášení, musíme poděkovat všem, kteří se soutěže zúčastnili a poslali nám svůj obrázek. Stejně tak děkujeme hlasujícím, jež pomohli vybrat ten nejlepší obrázek. Vybraných pět z nich se může těšit na Halo 3, USB klíčenku a tričko s motivem.

Protože Oficiální Xbox 360 magazín není žel nafukovací, najdete zde pouze prvních deset nejlepších obrázků. Kompletní seznam výsledků naleznete pár dnů po vyjití tohoto čísla na **www.oxm.cz** a stránkách našich mediálních partnerů.

Teď už ale potlesk pro ty nejlepší.

1. místo – Tomáš Jaroš
Halo 3 Xbox + Halo 3 Legendary edition + Halo 3 svetr



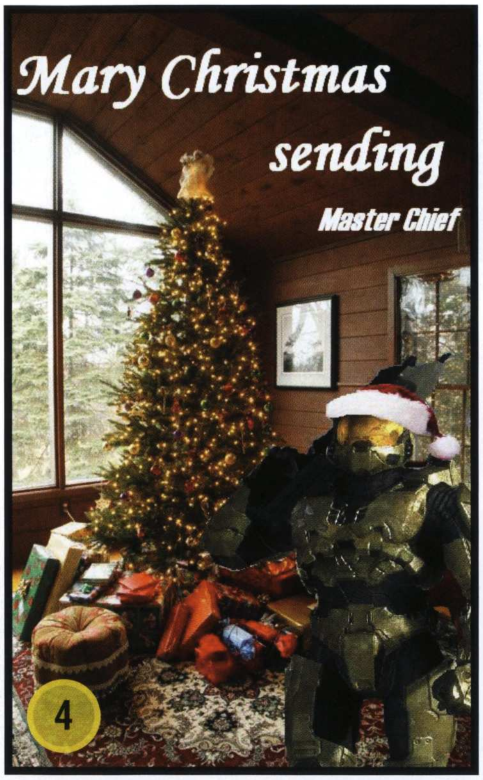
2. místo – Václav Bedřich
Halo 3 gamepad + Halo 3 Legendary edition + Halo 3 svetr

3. místo – Marek Harman
Halo 3 gamepad + Halo 3 tričko

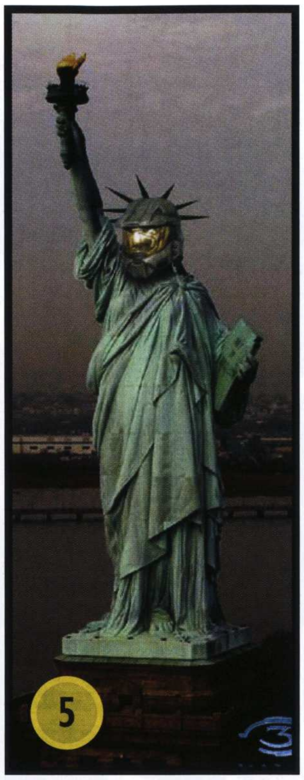
Hlavní partneři: Microsoft XBOX 360

Mediální partneři:

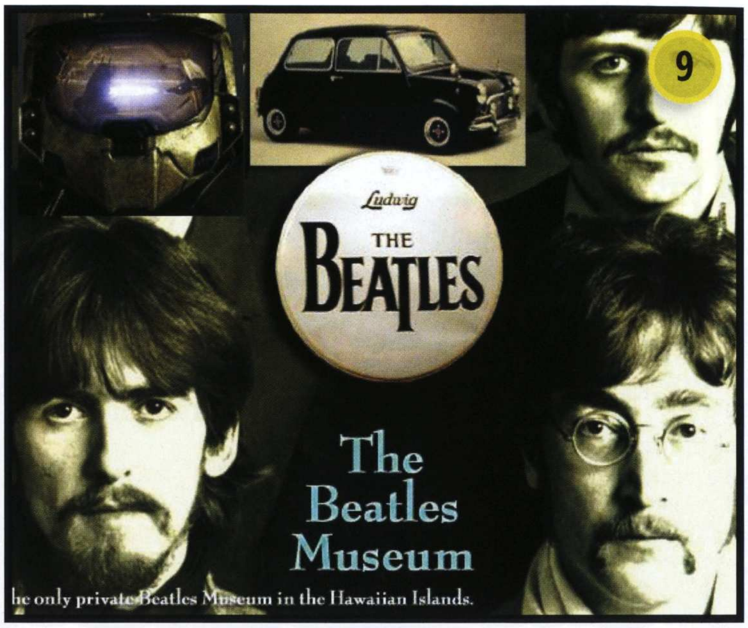
DOUPĚ.CZ, XLIVE.cz, XBOX ZONE, SECTOR online entertainment http://www.sector.sk, X360.HODNOCENIHER.CZ



4. místo - Marek Bílek



5. místo - Jakub Matlon



9. místo - Matus Molovcak

8. místo - David Riška

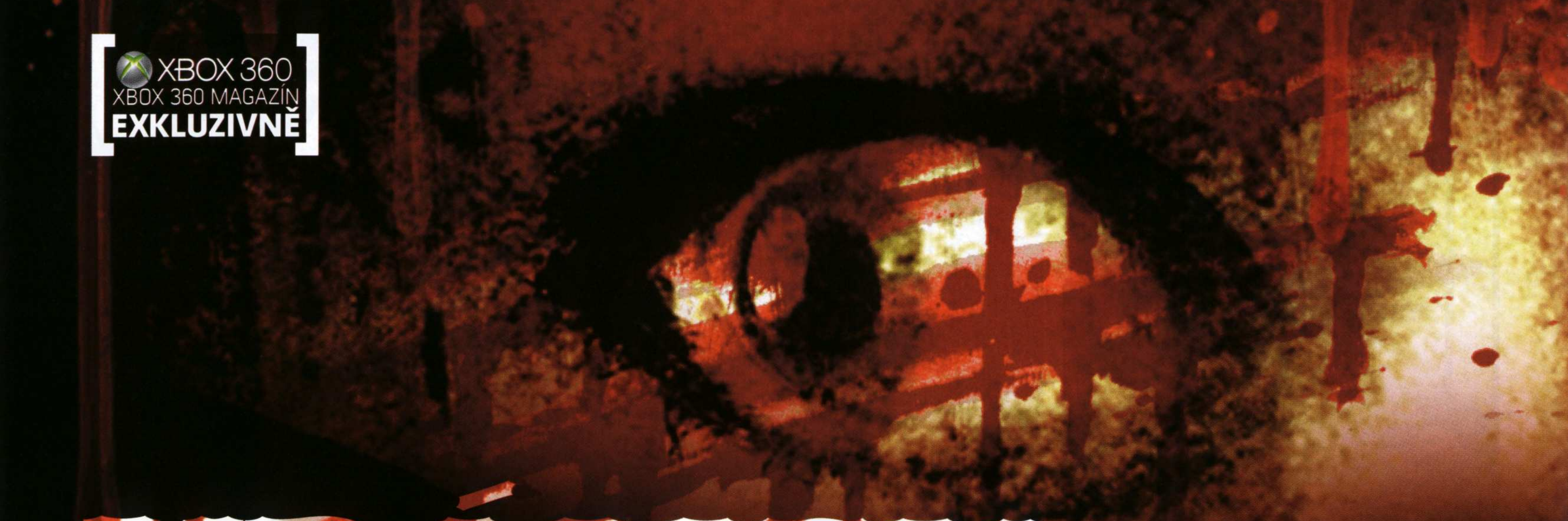
7. místo - Martin Kolečkář

10. místo – Barnax

6. místo - Ondřej Kubíček

KDO DOSTANE USB KLÍČENKU A TRIČKO?

1. Jana Prokopová
2. Kamil Hala
3. Petr Janota
4. Tadeáš Smutný
5. Marek Koudelka
6. Hana Konečná
7. Petr Stehlík
8. David Štěpánek
9. Jan Krejčí
10. Karel Kugler



XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

KRÁMEK S HRŮZAMI

Autor: Martin Zavřel

Vyberte si noční můru podle vašich fobií!

Každý se něčeho bojíme. Každý jsme zažili nějaký ten děsivý sen, ze kterého jsme se probudili bez dechu a pokrytí potem. Vědci a lékaři se shodují, že ve stavu maximální hrůzy se v lidském těle generují hormony a chemikálie, které svým složením i účinkem nápadně připomínají reakce při sexuálních aktivitách. Momenty maximální hrůzy lze tedy snadno označit jako chvíle absolutního vzrušení. Snad právě proto je někteří z nás záměrně vyhledávají – a ti, kdo se od nich snaží držet dál, občas nedokážou odvrátit zrak.

Esence hrůzy v digitálním světě nejsilněji vyvěrá z hororových her, které vám kromě filmových aspektů (lekání, strach o postavy) nabídnou také nenahraditelný strach o vlastní život (byť virtuální). Pro všechny z vás, kdo chtějí započít nebo prohloubit své zkušenosti s extrémními emocemi, máme dostatečně pestrý jídelníček: od lidských maniaků přes mutanty, nemrtvé, démony až po nepojmenovatelné hrůzy z hlubin chladného vesmíru. Vše, co od vás žádáme, je poctivé vyplnění následujícího dotazníku. Pak už se jen postavte k zakrvácené pokladně, kde proběhne konečné vyúčtování.

Zákaznický dotazník řezníka X

1) Chcete skočit rovnýma nohama do houfu zombií?
ANO – běžte na 19
NE – čtěte dál

2) Bojíte se rádi v temných uličkách velkých měst?
ANO – běžte na 6
NE – čtěte dál

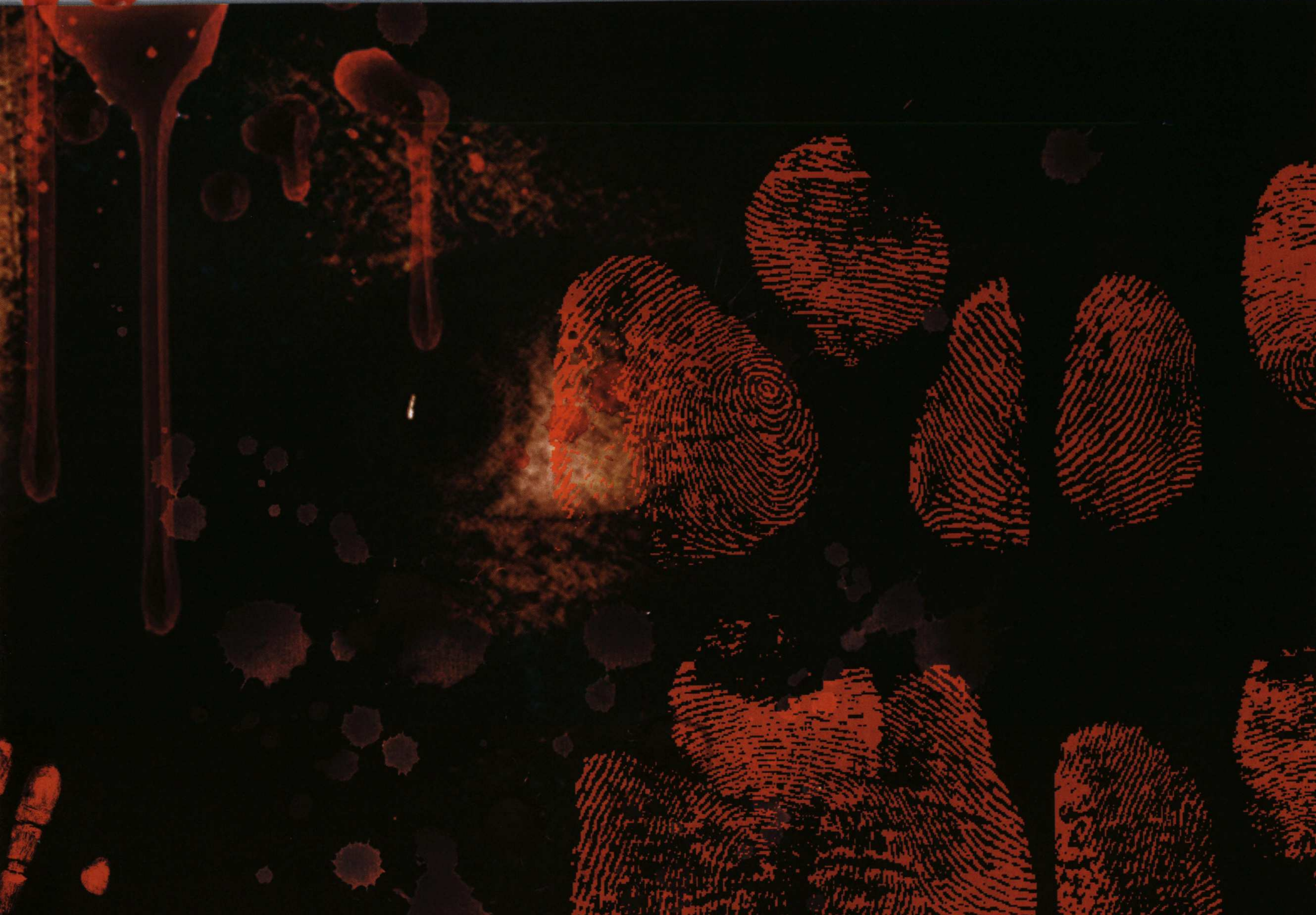
3) Máte rádi děsivé příběhy o příšerách a prastarém zlu?
ANO – běžte na 16
NE – čtěte dál

4) Máte rádi kus sci-fi ve své porci strachu?
ANO – běžte na 8
NE – čtete dál

5) Chcete vyzkoušet své schopnosti přežití na hranicích rozpadlé společnosti?
ANO – běžte na 20
NE – Jste si jistí, že byste nebyli šťastnější v barevném světě Beautiful Katamari nebo Viva Piñata?

6) Máte docela rádi vražedné trampy nebo preferujete nadpřirozené příšery?
MONSTRA – běžte na 17
TRAMPOVÉ – běžte na 9

7) Děsí vás hluboké vodní plochy nebo se více třesete strachem při rozpadu společnosti na suché zemi?
VODA – vezměte si HRU 14 k pokladně
DOMOV – běžte na 15



8) Chcete zachránit planetu Zemi nebo se pokusit přežít na nějakém jiném nepřátelském světě?
ZEMĚ – běžte na 14
JINDE – běžte na 18

9) Jste na správné straně zákona nebo je vaší zálibou spíše organizovaný zločin?
PRÁVO – vezměte si HRU 9 k pokladně
ZLOČIN – vezměte si HRU 13 k pokladně

10) Budete raději uneseni a zkoumáni nebo pod útokem?
UNESENÍ – vezměte si HRU 19 k pokladně
POD ÚTOKEM – vezměte si HRU 5 k pokladně

11) Chcete se nechat děsit moderními mistry násilí nebo prastarým zlem z legend?
MODERNÍ – vezměte si HRU 20 k pokladně
LEGENDY – vezměte si HRU 10 k pokladně

12) Jste příznivce pomalých požíračů mozků nebo divokých trhačů masa?
POMALÍ – vezměte si HRU 18 k pokladně
DIVOCÍ – objednejte si HRU 2 u pokladny

13) Máte slabost pro komiksy nebo si libujete víc v drsných slovech než v obrázcích?
SLOVA – běžte na 11
OBRÁZKY – objednejte si HRU 1 u pokladny

14) Děsí vás více mimozemské technologie nebo temná stránka lidské vědy?
MIMZEMSKÉ – jděte na 10
LIDSKÉ – vezměte si HRU 7 k pokladně

15) Máte raději utlačovanou společnost v alternativní realitě nebo paralelní budoucnosti?
ALTERNATIVNÍ – objednejte si HRU 3 u pokladny
PARALELNÍ – objednejte si HRU 6 u pokladny

16) Máte ve svém hororu rádi silné literární poselství nebo dáváte přednost velkým zlým opicím?
LITERATURA – jděte na 13
OPICE – vezměte si HRU 11 k pokladně

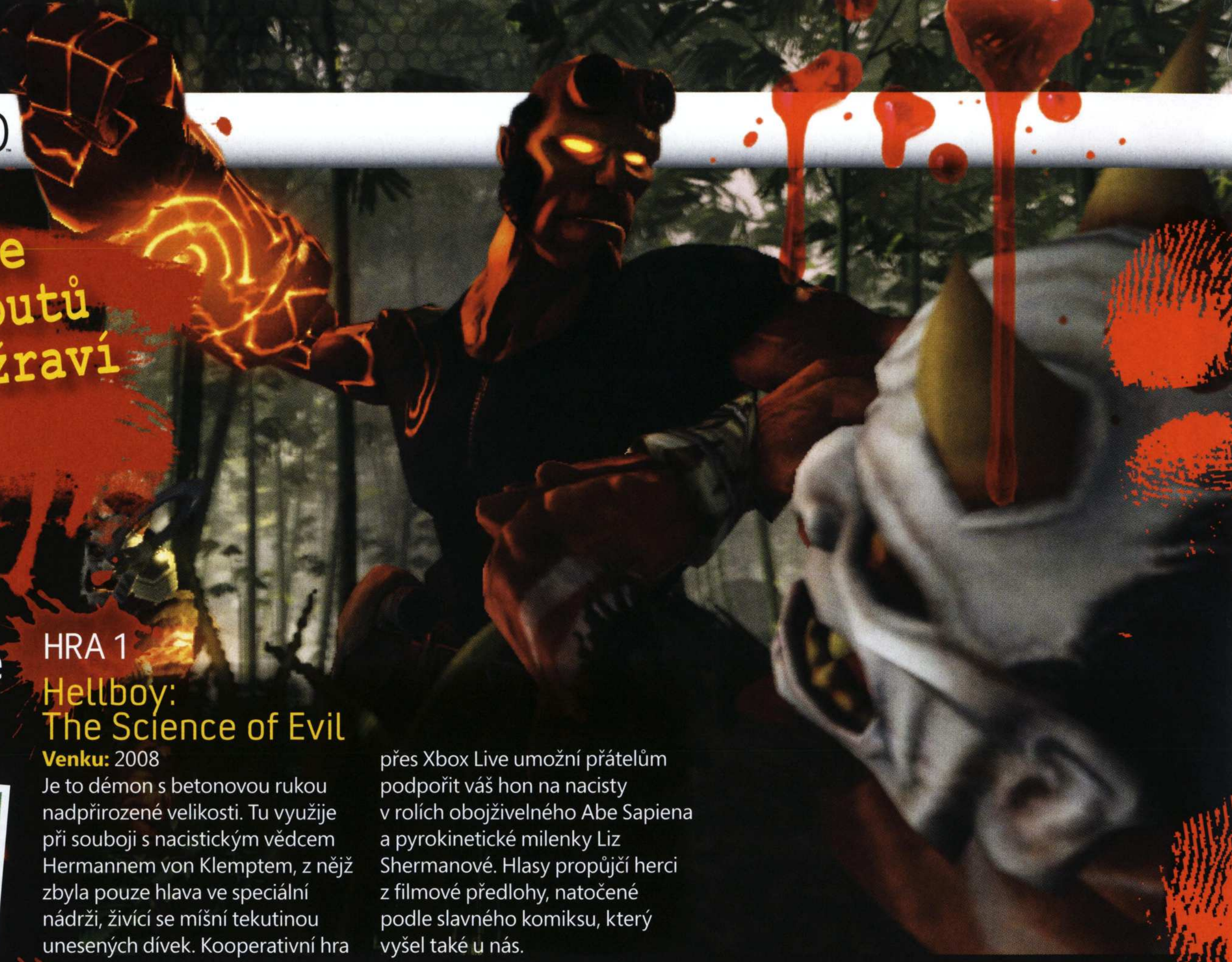
17) Chtěli byste raději uhořet nebo si nechat vysát krev?
HOŘET – objednejte si HRU 12 u pokladny
VYSÁT – vezměte si hru 16 k pokladně

18) Chcete být pod útokem zubatých příšer z lesa nebo z podzemí?
LES – objednejte si HRU 8 u pokladny
PODZEMÍ – vezměte si hru 4 k pokladně

19) Chtěli jste si vždycky vyzkoušet neživot v kůži zombie?
ANO – objednejte si HRU 15 u pokladny
NE – jděte na 12

20) Věříte si více v post-nukleární budoucnosti nebo v boji proti zlému režimu?
ATOMOVKY – objednejte si HRU 17 u pokladny
ZLO – jděte na 7

Vzdejte se vší naděje, kdož vstupujete



„Po setmění se z černých koutů vyvalí masožraví netopýři"

Věci, které z vás vyloudí pořádné „ÚAAA!!!"

Když mrtvoly najednou vstanou a vrhnou se na vás v Bioshocku

Když se na vás Berserk poprvé rozběhne skrz stěny v Gears of War

Když dědečka vykuchají a nakrájejí v Prey

Když světla poprvé zhasnou a vyřítí se Impové v Doomu

Když vás odtáhnou k výslechu a mučení v Half-Life 2

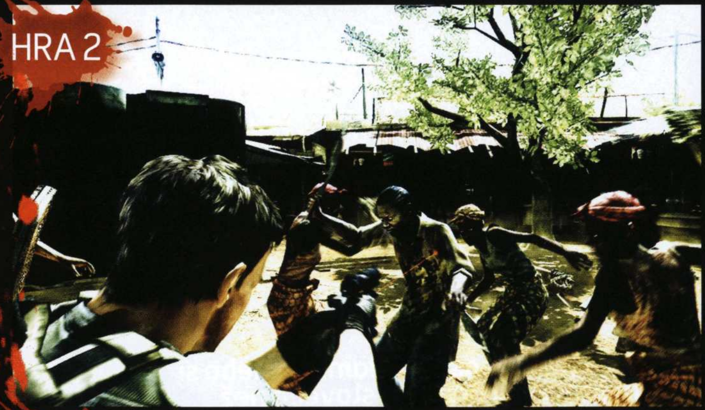
HRA 1

Hellboy: The Science of Evil

Venku: 2008

Je to démon s betonovou rukou nadpřirozené velikosti. Tu využije při souboji s nacistickým vědcem Hermannem von Klemptem, z nějž zbyla pouze hlava ve speciální nádrži, živící se míšní tekutinou unesených dívek. Kooperativní hra přes Xbox Live umožní přátelům podpořit váš hon na nacisty v rolích obojživelného Abe Sapiena a pyrokinetické milenky Liz Shermanové. Hlasy propůjčí herci z filmové předlohy, natočené podle slavného komiksu, který vyšel také u nás.

HRA 2



Resident Evil 5

Venku: 2008

Zřejmě nejočekávanější hororová hra současnosti, nejen kvůli legendární historii celé série, ale především pro mimořádné kvality čtvrtého dílu. Ten je obecně uznáván jako nejlepší akční adventura roku 2006. Navíc dokázal přinést next-gen horor na starou generaci konzolí – teď si představte, co stejný tým dokáže udělat s výkonem Xboxu 360. Hra je zasazena do Afriky, kde bludiště špinavých vesnic přetékají rychle běhajícími zombiemi. Zkrátka mix filmů Černý jestřáb sestřelen a 28 týdnů poté.

HRA 3

Fall of Liberty

Venku: jaro 2008

Horor nemusí být nadpřirozený. Nacismus byl nejděsivějším režimem v lidské historii a tahle hra vám předvede, co by se stalo, kdyby nacisté válku vyhráli a vtrhli do USA. Budete bojovat na straně amerického odboje v zoufalé snaze odvrátit příliv hrůz z Evropy. Tvůrci zatím nenaznačili, zda součástí hry bude také interaktivní průchod plynovými komorami koncentračních táborů nebo návštěva hromadných hrobů, ale jejich snahu o autentickou atmosféru se nevyplatí podceňovat.

Gears of War

Venku: TEĎ!

Že Gears nejsou horor? Ale no tak! Souboje motorovými pilami, plazovití nepřátelé, obrovští pavouci, monstra vyskakující na vás z tunelů pod vašima nohama uprostřed rozbořených gotických velkoměst... tohle jsou přece jasné rekvizity pořádně děsivé jízdy, nehledě na to, jak svalnatého vojáka ovládáte. A když se setmí, z černých koutů se vyvalí masožraví netopýři. Tohle je horor se vším všudy, a pokud si hru zahrajete potmě, v noci, pak s námi budete jistě souhlasit.

HRA 4

HRA 5

Blacksite: Area 51

Venku: TEĎ!

Na první pohled sice tahle střílečka připomíná týmově-taktické elementy GRAW série, ve skutečnosti je to ale mnohem přímočařejší akce, díky čemuž se můžete náležitě soustředit na atmosféru. Po odhalení podezřelé vědecké základny uprostřed války v Iráku se přesunete do pouštních městeček okolo slavné Oblasti 51, kde budete bojovat s regulérní invazí, korunovanou vládní konspirací. Nejlepší momenty hry ukazují mrazivě realistické srážky obyčejných lidí s vražednými mimozemšťany, kteří občas svojí velikostí zaskočí i zkušené lovce lebek. →

ZOSOBNĚNÉ ZLO

Nejděsivější postavy, které zabydlují Xbox 360...

Útočící Big Daddy v chodbách podmořského města Rapture z Bioshocku

Generál RAAM, brutální vůdce armády nelidských Locustů z Gears of War

Kyberdémon, obrovitý, hlasitě dupající boss ze hry Doom

Klaun s motorovými pilami z nákupního domu v Dead Rising

Alma, mrazivě nelidská karikatura malé holčičky ze hry FEAR

HRA 6

Half-Life 2

Venku: TEĎ!

Gordon Freeman se probudí dvacet let po děsivém incidentu výzkumného komplexu Black Mesa, aby zjistil, že svět je pod nadvládou brutálních mimozemských sil. Od humanoidních nepřátel nelidských oddílů Combine přes děsivě agilní mozkožravé kraby až po gigantické vetřelecké tripody, tahle hra na vás vrhne pořádný zástup nočních můr. Tenhle nový svět nepatří mezi ty veselé... tím spíš musíte ve své válce o osud lidstva vytrvat. Konzolová verze hry disponuje všemi grafickými vylepšeními moderní generace.

F.E.A.R.

Venku: TEĎ!

Většina hrůzy během hraní na vás padne kvůli vražedně účinným taktikám vašich ozbrojených nepřátel, členů experimentální vojenské jednotky řízené na dálku telepatickým velitelem, z nějž se stal kanibal a vražedný šílenec. Kromě toho si ale užijete mrazení v zádech během záhadného zjevování se tajemné dívenky s dlouhými černými vlasy. Pokud vám tahle dávka strachu nebude stačit, můžete si koupit dvojbalení datadisků FEAR Files.

HRA 7

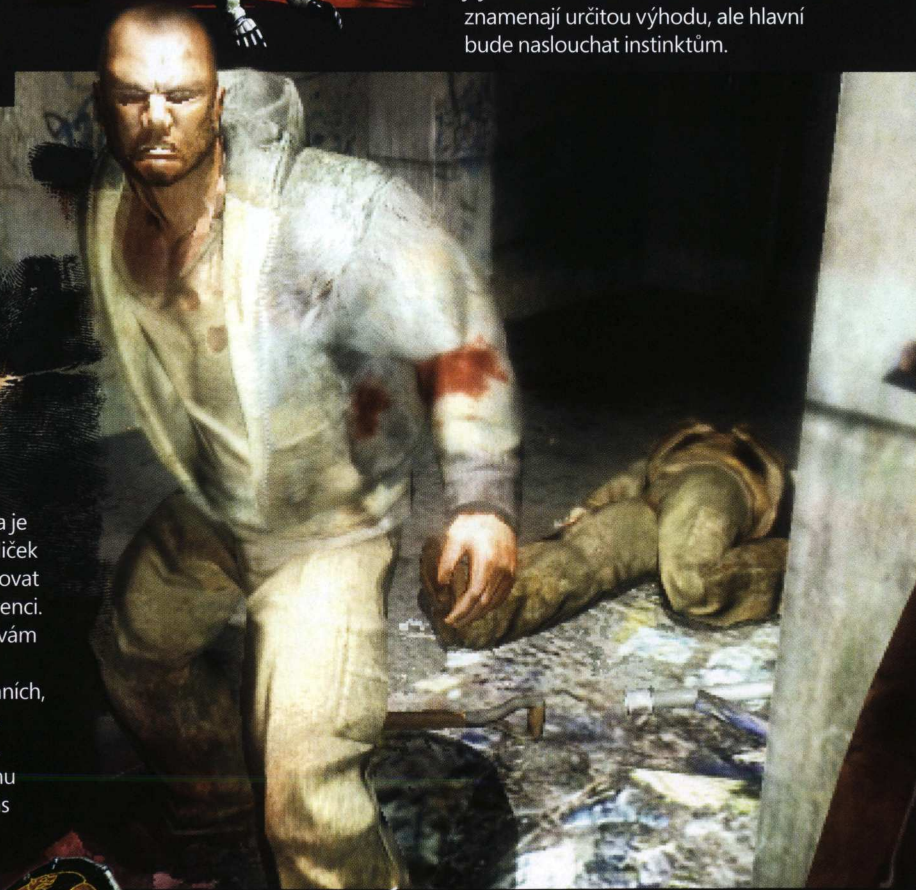
HRA 8

Turok

Venku: TEĎ!

Renesance slavné série si klade za cíl vyobrazit pravěké ještěry reálněji a brutálněji, než jak jsme ve hrách zvyklí. Ohnilé zbytky zakrvácených těl v hnízdě tyrannosaura Rexe jsou pouhou předehrou k nástupu tohoto gigantického drtiče, kterému výstřel z brokovnice do obličeje připadá jako polechtání. Bleskurychlí raptoři se prohánějí vysokými travinami a uloví každého nešťastníka, který vstoupí na jejich území. Vaše moderní střelné zbraně znamenají určitou výhodu, ale hlavní bude naslouchat instinktům.

HRA 9



Condemned: Criminal Origins

Venku: TEĎ! (edice klasika)

Realisticky pojatá strhující detektivka je zasazena do temných a špinavých uliček velkoměsta, kudy budete pronásledovat sériového vraha, který nemá konkurenci. Deformovaní a neosobní trampové vám půjdou po krku, munice bude málo, a tak budete muset sáhnout po zbraních, které budou po ruce – trubky, tyčky, cokoliv, čím se dá rozbít lidská hlava. Pokud jste hledali herní obdobu filmu Sedm, právě jste ji našli. Druhý díl nás čeká již tento rok.

HRA 10

Beowulf

Venku: TEĎ!

Prastará legenda byla po generace předávána mladším generacím... a teď je z ní vysoce kvalitní CG film a také videohra. Pořádně násilná videohra. Hrdina téhle severské legendy by zřejmě ocenil všechno to sekání končetin, souboje s mořskými obludami, démony a draky anebo by s křikem utekl, považuje Xbox 360 za jakousi černou magii přesahující jeho chápání.

„Vaše hadí chapadla mohou vykusovat srdce nepřátel"

HRA 11

Peter Jackson's King Kong

Venku: TEĎ!

Příšery nebývají větší než náš chlupatý kamarád Kong. Ačkoliv nakonec uvidíte také jeho lidštější stránku, pořád je to obrovské monstrum, schopné vyděsit i nejzatvrzelejšího milovníka opiček. Kromě něj ovšem ve hře narazíte také na chumly obrovského masožravého hmyzu a skupiny vražedných veleještěrů. Všechny tyhle veselosti v útrobách ponurého ostrova lebek jsou ovšem nic proti hrůzám dopravní zácpy v New Yorku na konci hry!

Zásadní pomůcky

Kvalitní spoďáry

Svítilna (kdyby náhodou vypadla světla)

Svíčky (kdyby náhodou přestala fungovat svítilna)

Mobil s přednastaveným číslem vaší maminky

Váš plyšák z dětství nebo polštář

Alone in the Dark

Venku: jaro 2008

Kdysi dávno tahle trilogie založila moderní žánr hororových her. Pokusíme se tedy zapomenout na děsivě špatné filmové zpracování „umělce" Uwe Bolla a dopřejeme renesanci série šanci. Faktem je, že všechny doposud zveřejněné ukázky slibují návrat klasiky v náležitém next-gen hávu. V jednotlivých epizodách hry budeme odhalovat vládní konspirace i reálný základ jistých duchařských příběhů. Central Park v New Yorku už nikdy neuvidíme stejnýma očima.

HRA 12

HRA 13

The Darkness

Venku: TEĎ!

Unikátní mix akce a hororu, ve kterém jsou hranice mezi světlem a tmou rozhodující. V roli nájemného zabijáka si náležitě vychutnáte prokletí, díky kterému vás posedne brutální démon temnoty. S jeho pomocí vám kromě jiného narostou hadí chapadla, jež se mohou plazit skrz úrovně a vykusovat srdce vašich nepřátel. Vaše nadpřirozené schopnosti jsou silnější a podivnější, jak se dostáváte dál. Nezapomeňte ale, že jste pouhý nástroj v rukou vyšší moci.

Bioshock

Venku: TEĎ!

V utopickém podzemním městě se vymknou kontrole genetické experimenty, a zatímco karteloví bossové bojují o nadvládu, jejich ovečky se postupně promění v divokou smečku znetvořených dravců. Mohutní obři v masivních potápěčských oblecích doprovázejí malé holčičky, které nabírají do injekcí genetické vzorky ze zabitých lidí. Tahle noční můra, nasáklá slanou vodou, strachem a šílenstvím, je ultimátní noční můrou pro kohokoliv.

HRA 14

HRA 15

Left 4 Dead

Venku: 2008

V zásadě Counter-Strike pro fanoušky zombií. S jasným zaměřením na hru přes Xbox Live vás tohle dobrodružství uvrhne spolu s přáteli do role skupinky přeživších, která si musí prostřílet cestu ven ze zamořeného města plného nemrtvých. Další lidští hráči se přitom mohou ujmout role zombií, k mání se jim nabízí několik speciálních druhů s mimořádně vražednými schopnostmi. A navíc je tu skvělý Source engine z Half-Life 2!

> „Nikdy nebyla vize únosu mimozemšťany tak děsivá a nechutná"

GAME 16

Vampire Rain

Venku: TEĎ!

Ačkoliv jsme tímto pokusem o vykradení Splinter Cell série, zamaskovaným upířím hororem, nebyli příliš nadšení, pro fanoušky hororu má nepochybně své kouzlo. Základní systém plížení i soubojů funguje dobře, ale design úrovní není kdovíco a filmečky se nepovedly vůbec. Přesto příběh stojí na zajímavé myšlence a multiplayer v osmi lidech přes Xbox Live má něco do sebe, obzvláště když jedna strana může hrát za žíznivé upíry.

HRA 17

Fallout 3

Venku: 2008

Pokračování legendární série vás zavede do srdce městských ruin, zničených nukleární válkou. Většina lidí přežívá v relativním bezpečí podzemních krytů, ale když váš otec záhadně zmizí, rozhodnete se vydat na povrch a zjistit, co se mu stalo. Mutanti, vedení tajemným Vůdcem, se budou snažit okousat maso z vašich kostí zaživa... pokud vám ovšem ještě předtím neopadá z ozáření. Na velkolepé RPG od tvůrců Oblivionu se vyplatí očekávat se zásobami jídla a pití, schovanými ve sklepě.

HRA 18

Dead Rising

Venku: TEĎ! (edice klasika)

Od tvůrců nejslavnějších zombie her (Resident Evil), inspirována nejslavnějším zombie filmem (Úsvit mrtvých George Romera). Dead Rising vás posadí do role zkušeného novináře uvnitř obchodáku, narvaného zombiemi... a zavře dveře. Dodnes jedna z mála her, které přinesly pravou next-gen revoluci: tisíc nepřátel na obrazovce zároveň, možnost použít stovky druhů předmětů okolo vás jako zbraň. Děsivá, vtipná a vždy ohromující klasika. Druhý díl je v přípravě.

HRA 19

Prey

Venku: TEĎ!

Snad nikdy nebyla vize únosu mimozemšťany tak děsivá a nechutná. Vašeho dědečka to sešrotuje hned na začátku, ale vy a vaše přítelkyně máte možná šanci. Otázka zní, zda se dokážete probojovat gigantickou biomechanickou vesmírnou lodí, která mezitím požírá veškerý život z naší planety. Spolehnout se musíte na svůj hasičák a arzenál (většinou živoucích) mimozemských střelných zbraní, nikoliv však na gravitaci, která si vyvádí, co se jí zachce. Quake 4 realističtěji.

HRA 20

Clive Barker's Jericho

Venku: TEĎ!

Jste členem jednotky Jericho, speciálního vojenského týmu, který řeší extrémní paranormální úkazy. Vyslali vás do záhadně zmizelého pouštního města z pradávných časů, které se znovu vynořilo v naší době. Uvnitř sídlí entita, stvořená dávno před příchodem lidí. Slavný spisovatel Clive Barker, jedna z nejuznávanějších osobností moderního hororu, se do této hry vložil naplno. Výsledkem je plno pokroucených Lowecrafotvských vizí, schopných řádně vyděsit.

ARKÁDOVÉ HRŮZY

Nejděsivější úkazy mezi hrami na Xbox Live Arcade.

Doom – vesmírní mariňáci proti hordám pekelným na Phobosu

Castlevania – upíří akce, pro kterou byste umřeli

Gauntlet – týmový horor proti čarodějům a kostlivcům

Alien Hominid HD – komediální horor, který stojí za ochutnání

Monster Madness – není na Arcade, ale měla by být

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

PRVNÍ DOJMY

GTAIV

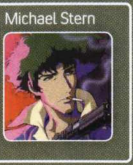
VYDAVATEL: ROCKSTAR GAMES	**VÝROBCE:** ROCKSTAR NORTH	**DOKONČENO**
HRÁČI: 16	**XBOX LIVE:** ANO	90 %

DATUM VYDÁNÍ:
29. DUBNA 2008

Grand Theft Auto IV

Největší digitální Východoevropan odhaluje své kšefty

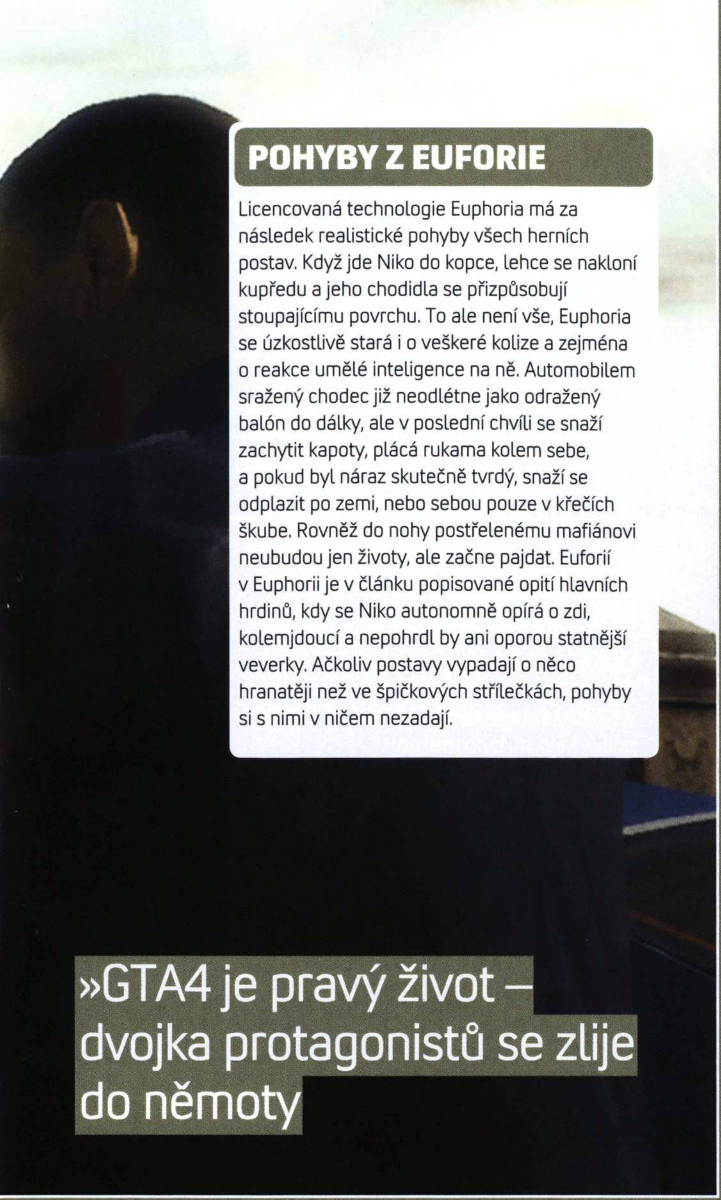
AUTOR: Michael Stern



KDYBY HERNÍ NOVINÁŘI celého světa psali místo nesčetných preview na Grand Theft Auto 4 konvenční novinové články, měli by v rukou materiál na vydávání deníku i s pravidelnou kulturní přílohou a nedělní kuchařkou dietních jídel. Jeden z nejdiskutovanějších titulů současnosti plní stránky periodik výkonem průmyslového dávkovače, nicméně stále je omílán pouze povrchový škraloup hry. Také u nás se čtenář na dalších stranách dozví o malebných i nebezpečných zákoutích ústřední metropole Liberty City, ruském přízvuku protagonistů a chybělo málo, a dočetl by se i o dermálním pH hlavního „hrdiny" Nika Bellice. Jaká je však podstata hratelnosti a co číhá na hráčovy prsty pod tlačítky gamepadu? Tvůrci vyslyšeli prosby závislých fanoušků a vysypali z naditého pytlíku několik zrnek imaginárního bílého prášku, aby si hráči šňupli něco detailů o misích a herních mechanismech této digitální drogy.

S MOBILEM KE SVOBODĚ

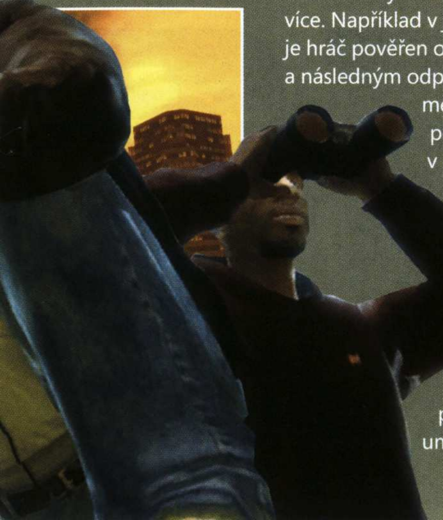
Volnost je centrálním pilířem GTA již od prvního dílu – jezdit s větrem ve vlasech po městě a nebýt omezován ani několika virtuálně přežitými pravidly silničního provozu. Autoři však později v sérii začali volnost rozšiřovat plošně. Poslední San Andreas představovalo kompilaci obrovského území a spousty postranních a více méně umělých aktivit, jako chození do fast foodů



POHYBY Z EUFORIE

Licencovaná technologie Euphoria má za následek realistické pohyby všech herních postav. Když jde Niko do kopce, lehce se nakloní kupředu a jeho chodidla se přizpůsobují stoupajícímu povrchu. To ale není vše, Euphoria se úzkostlivě stará i o veškeré kolize a zejména o reakce umělé inteligence na ně. Automobilem sražený chodec již neodlétne jako odražený balón do dálky, ale v poslední chvíli se snaží zachytit kapoty, plácá rukama kolem sebe, a pokud byl náraz skutečně tvrdý, snaží se odplazit po zemi, nebo sebou pouze v křečích škube. Rovněž do nohy postřelenému mafiánovi neubudou jen životy, ale začne pajdat. Euforií v Euphorii je v článku popisované opití hlavních hrdinů, kdy se Niko autonomně opírá o zdi, kolemjdoucí a nepohrdl by ani oporou statnější veverky. Ačkoliv postavy vypadají o něco hranatěji než ve špičkových střílečkách, pohyby si s nimi v ničem nezadají.

»GTA4 je pravý život – dvojka protagonistů se zlije do němoty



na jídlo apod. V GTA4 se bude rozšiřovat do hloubky. Žádné další minihry odtržené od původního konceptu simulace kriminálníka. Chodil Don Corleone podobně jako v San Andreas do fitness centra a kupoval si oblečení v etno shopech? Autoři přihazují povinné kvantum novinek, avšak všechny budou spadat do kategorie každodenních nutností moderního života. Zpříjemní a zintenzivní hratelnost, místo aby ji časově roztahovaly do nudné placky.

Technika je nejsilnějším pomocníkem zločince. Niko Bellic nebude vlastnit pouze mobilní telefon ukotvený v pravém dolním rohu obrazovky. Na jeho displej a do reproduktoru sice budou přitékat všechny klíčové informace o nových misích, ovšem mezi elektronickými hračkami nalezneme mnohem více. Například v jednom z počátečních úkolů je hráč pověřen obstaráním policejního auta a následným odpravením nepohodlného měšťana. Jak jej najít? Každé policejní auto bude stejně jako v realitě vybaveno terminálem připojeným k centrální databázi strážců zákona. Stačí zadat jméno oběti nebo nahrát fotku z mobilu, a archiv bleskově vydá údaje o jejím posledním známém pobytu. Dříve by se lokace uměle zapsala do mapy. Nyní však má Niko k dispozici policejní auto s GPS, takže zadejte koordináty a ve jménu realismu vyrazte na místo!

Navigace pomocí GPS si klade za cíl dodat jízdě osobitý pocit řízení skutečného stroje a navíc umocnit dojem z existujícího města. Každá ulice i křižovatka bude zanesena ve virtuálních mapách, stejně jako autobusové zastávky na plánech městské hromadné dopravy. Navíc čím luxusnější automobil hráč odcizí, tím je větší šance, že v něm narazí na pokročilou GPS třeba s hlasovou komunikací. Nicméně pozor! GPS eviduje pouze legální a bezpečné cesty. Chce-li hráč využívat zkratek, revoltovat ignorováním jednosměrek a svodidla mačkat do kuličky, musí se stále spoléhat na vlastní paměť a orientaci.

Vystupte si a nabijte pistoli, pane řidiči! Mise v původních dílech fungovaly jako pojivo absolutně volnomyšlenkářské hratelnosti, přičemž i ony mají být nyní rozevlátější a s větším množstvím voleb. Například cest k policejnímu autu je několik. Buď na ulici Niko vyvolá rozruch a obsadí jedno z přibližovadel dorazivších poldů, nebo si zajede pro vozidlo přímo k policejní stanici, případně na ně náhodně narazí na ulici. Podle toho, jaký rozruch při krádeži vyvolal, se pak bude nucen vypořádat s následky. Podobně jako v minulých dílech se musí na chvíli schovat do ústraní, než po něm policisté přestanou pátrat. Přitom v Liberty City platí veškerá pravidla silničního provozu. Jízdou na červenou na sebe hráč pouze upozorní a stejně tak, pokud začne nervózně troubit na líné důchodce na přechodu (ovšem jak známe hráče, jistě se proženou skrz ně a policii setřesou přelakováním vozu a vytažením zubní protézy zaseklé do nárazníku v nejbližším servisu).

Dveře improvizaci se otevírají i v dalších misích. Již nejde o pouhé doběhnutí na předem označené místo a vykonání strohých instrukcí. Je nutné zkoumat a naslouchat radám, přicházejícím formou SMS na mobil. Při jednom z honů na mafiánského bosse se uplatňuje tzv. vertikální svoboda, tj. možnost poprvé v sérii šplhat po objektech a v některých případech volně vstupovat do budov. Černošská spojka říkající si Playboy X vybaví Nika odstřelovací puškou a úkolem nejprve odbouchnout hlídkující stráže, než přijde na přetřes samotný gangster. Jak je dostat na mušku, když se krčí na zdánlivě nedostupných místech? Hle, opodál se tyčí jeřáb, z nějž je ihned lepší výhled! Stačí trocha ručkování a Niko se dostává dále na lešení umývačů oken a konečně na střechu luxusních kanceláří bosse. GTA4 již není pouze o jízdě autem, ale stejně tak o živelném pohybu po všech čtyřech končetinách.

OPIČÍ ZLOČINEC

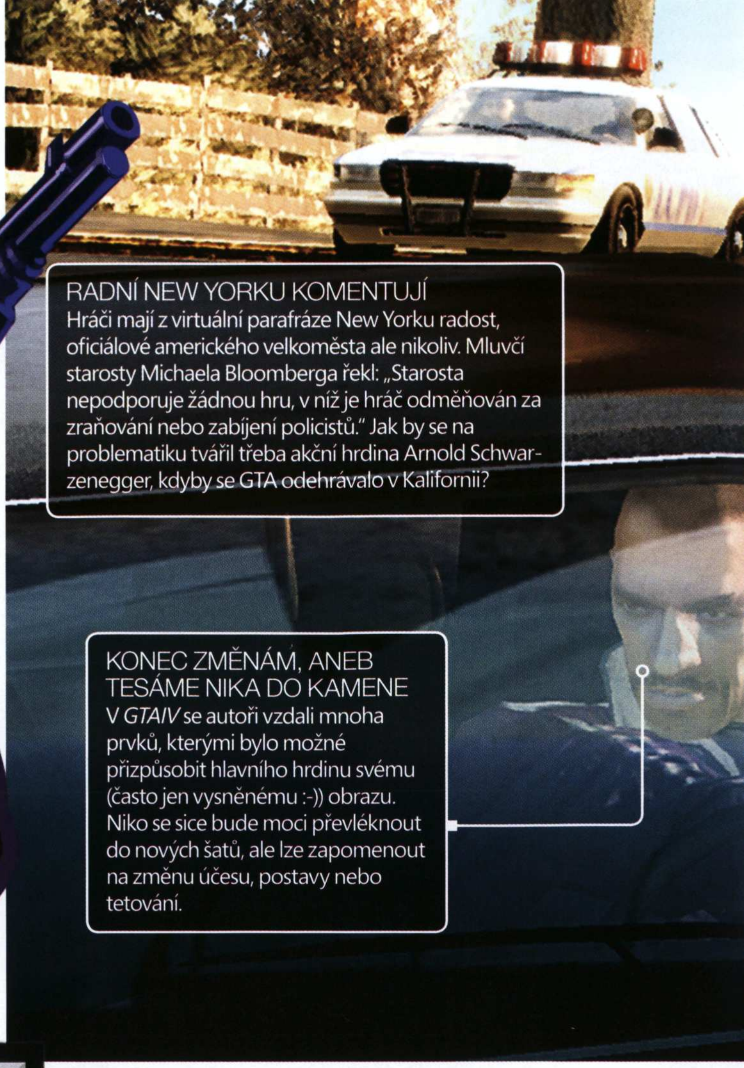
Spartakiádním strečinkem by si Niko měl protáhnout svaly před dalším kriminálním výkonem. Velkou roli v Liberty City bude hrát čínská čtvrť a Asiaté obecně. Aby jim místní gangsteři pustili žilou, rozhodli se triádě ukrást dodávku plnou horkého zboží, přičemž Niko se stal jejich prodlouženou rukou. Honička začíná konvenčně pronásledováním náklaďáku. Když si však jeho posádka hráče všimne a začne zrychlovat, je na čase dupnout na pedál, vyklonit se z okénka a pokropit svůj cíl z lehkého kulometu. Střílení za jízdy se v GTA4 stává plnoprávnou složkou soubojů, míření je šité na míru gamepadu a postrádá chaotičnost minulých dílů. Zásadní novinka se ale prodírá na svět, až když se Nikovi podaří speciálním tlačítkem přeskočit na záď prchající dodávky a těžkými pohyby se vyškrábat na střechu. D-padem spolu s analogovou páčkou je potřeba udržet balanc a dovrávorat ke kabině, ze které již hráč pouze vyhodí řidiče a může jít oslavit úspěch. Třeba do hospody Beer Garden ve čtvrti Bohan, parafrázující nebezpečný Bronx skutečného New Yorku.

Tam, kde popisované příběhové mise dodají spád a kontinuitu příběhu, desítky postranních kšeftů nafukují nové GTA do obřích rozměrů. Ačkoliv chození na jídlo je pryč, přibývají vztahy mezi vedlejšími postavami, jejichž náklonnost si bude muset hráč odhodlaný odhalit každý kout hry udržet. Jednou například stačí zavolat Nikovu bratranci Romanovi a domluvit se na srazu právě v pivním ráji Beer Garden. Akční přepadení konkurenčním gangem před vstupem? Kdepak, i zde představuje GTA4 pravý život – dvojka protagonistů se zlije do němoty. Autoři hry okamžitě aportují hozený míček invence a obdarovávají hráče minihrou, v níž musí opilý Niko s rozmazaným obrazem a zoufale necitlivým ovládáním odřídit svůj vůz až domů a přitom nevzbudit pozornost strážníků. To vše jako výsledek jednoho náhodného telefonátu!

Se zahozením prastarého enginu Renderware a nástupem technologie Rage nepřicházejí pouze impresionistické západy slunce a obrovský dohled kontrastující s nulovým nahráváním lokací. Proměnou prošlo především ovládání akční části, jež recykluje to nejlepší z Gears of War. Niko je schopen v běhu přiskočit k jakékoliv překážce, přilepit k ní svá záda a z krytu precizně ostřelovat nepřátele. Běžně funguje volné rozhlížení všemi směry, ovšem pokud hráč stiskne spoušť, kamera se přiblíží a hledáček si bude moci vybrat za objekt svého sledování libovolnou část protivníkova těla. Ne že by záleželo na tom, zda takový granát nebo raketomet strefí padoucha do srdeční chlopně nebo ušního lalůčku; přitom podobné těžkotonážní zbraně by hráči neměli využívat jen zřídka.

NASTOUPIT A ŽÍT

Liberty City je jednou velkou simulací velkoměsta, která se snaží, aby divák za stovkami algoritmů viděl skutečný život. Ačkoliv zde nenajdete pilotovatelná letadla, městské letiště není pouhým nakupením kontrolních věží, ale z ranvejí se odlepují a přistávají poletuchy, v předvečer na hlavních bulvárech vrcholí nákupní horečka, občané v dešti vytahují deštníky nebo pláštěnky a i odpadky poházené po ulicích se množí kvadratickou řadou. Stačí si do takového obrazu pustit jednu z rádiových stanic herního soundtracku a užít si volnosti svého soukromého velkoměsta. A protože je GTA4 z moderní doby, hudba již není pouze v rádiích automobilů, ale rovněž na paměťovkách mobilů. I těch virtuálních.



RADNÍ NEW YORKU KOMENTUJÍ
Hráči mají z virtuální parafráze New Yorku radost, oficiálové amerického velkoměsta ale nikoliv. Mluvčí starosty Michaela Bloomberga řekl: „Starosta nepodporuje žádnou hru, v níž je hráč odměňován za zraňování nebo zabíjení policistů." Jak by se na problematiku tvářil třeba akční hrdina Arnold Schwarzenegger, kdyby se GTA odehrávalo v Kalifornii?

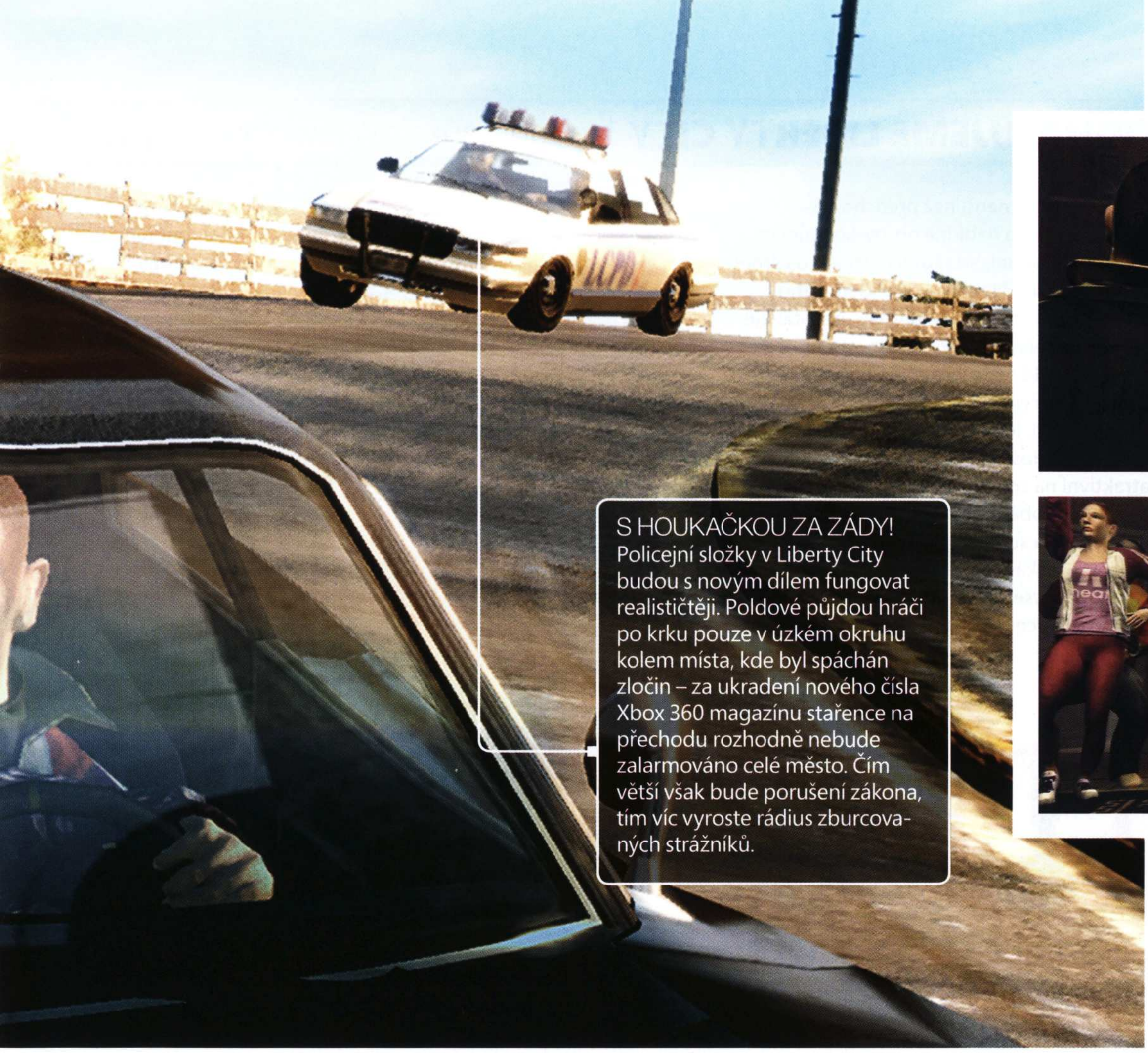
KONEC ZMĚNÁM, ANEB TESÁME NIKA DO KAMENE
V *GTAIV* se autoři vzdali mnoha prvků, kterými bylo možné přizpůsobit hlavního hrdinu svému (často jen vysněnému :-)) obrazu. Niko se sice bude moci převléknout do nových šatů, ale lze zapomenout na změnu účesu, postavy nebo tetování.

Město a zločin – základ každého dílu GTA. Objevte všechna známá zákoutí nového Liberty City prostřednictvím následující metropolitní pitvy

PROHLÍDKA MĚSTA

AUTOR: Michael Stern

New York, New York, město tak slavné, že bylo zničeno v nespočtu katastrofických filmů a Frank Sinatra opakuje jeho jméno ve svém slavném songu raději dvakrát, aby podtrhl jeho velkoměstskou suverenitu. Nové dvojče Velkého jablka, Liberty City, sice nemá tak zvučné jméno, ale jeho návštěvu si hráč užije minimálně stejně. Ponuré místo ovládané zločinem, kde se odehrávaly první tři díly GTA, prošlo celkovou rekonstrukcí a napomohlo novému pokračování, aby se vyšvihlo mezi nejočekávanější hry všech dob. Dovolte, aby se tento článek stal turistickým průvodcem nejen po malebných nábřežích a kriminalitou prolezlých slumech Liberty City, ale rovněž celým komplexním světem GTAIV.



S HOUKAČKOU ZA ZÁDY!
Policejní složky v Liberty City budou s novým dílem fungovat realističtěji. Poldové půjdou hráči po krku pouze v úzkém okruhu kolem místa, kde byl spáchán zločin – za ukradení nového čísla Xbox 360 magazínu stařence na přechodu rozhodně nebude zalarmováno celé město. Čím větší však bude porušení zákona, tím víc vyroste rádius zburcovaných strážníků.

VÍTEJTE V AMERICE

Proč se Niko vydal naslepo do Ameriky? Přesvědčil jej jeho bratranec Roman – prý má 2 ženy, 4 masážní vany a 15 sporťáků v garáži! Realita je taková, že jeho zaplivaná taxislužba krachuje a potřebuje temné dovednosti Nika, aby ochránil firmu před uzurpováním místními gangy.

V úvodu třetího traileru hráči vidí loď přivážející Nika do jeho nové domoviny, Liberty City.

Roman vystupuje ze služebního vozu a vítá Nika mnoha falešnými přísliby.

Niko je rád, že se po letech setkává se svým bratrancem, i když je otřesen jeho módním vkusem.

20 VĚCÍ, KTERÉ JE DOBRÉ O GTAIV VĚDĚT

1 Příběh *GTAIV* je mnohem realističtější než dřívější vysněné eposy o chudých gangsterech, kteří se stali vládci podsvětí. Když hlavní hrdina Niko Bellic přijíždí z východní Evropy (kterou západní autoři líčí jako jistou formu reálného pekla), hledá především „tu pravou". Jelikož se ale jeho minulost topí ve zločinu, téměř jistě nepůjde o ženu, ale o ten pravý mafiánský kšeft vedoucí k přežití v novém světě.

2 „Život bude možná jiný," říká Niko, který poprvé vstupuje na půdu USA a doufá v napravení minulých hříchů. U něj doma na východě zabíjel, pašoval a prodával lidi. Rozhodně nejde o žádného slušňáka.

3 První trailer GTAIV stahovalo najednou tolik lidí, že se

málem zasloužil o kolaps internetu. Domovská stránka hry zaznamenala rekordní počet přístupů – po zveřejnění ukázky se instantně odporoučela do horoucích pekel výpočetní technika. Naštěstí byl trailer umístěn ve stejnou dobu na Marketplace, takže si jej mohli vychutnat alespoň majitelé Xbox 360, navíc na velké obrazovce v HD kvalitě.

4 Trailer vyvolal velký zájem publika, neboť to bylo vůbec poprvé, kdy autoři odhalili herní lokace. Série se vrátila do Liberty City, domoviny prvních tří dílů, přičemž bylo okamžitě jasné, že jako předlohu k modelování polygonové metropole si Rockstar vybral New York.

5 Liberty City připomíná New York vším kromě jmen – hráč v něm nalezne alternativní verze jednotlivých čtvrtí i stavby jako Čínskou čtvrť, Empire State Building nebo Sochu svobody. Zajímavostí je, že první trailer parodoval dokumentární film z roku 1982 Koyaanisqatsi, v němž se také objevovaly záběry z newyorského života. Rovněž soundtrack byl totožný.

6 Table Tennis byl první hrou postavenou na technologii nové generace od studia Rockstar, přičemž sloužil jako pokusný králík nového enginu RAGE, použitého i v GTAIV. Zkratka RAGE znamená Rockstar Advanced Game Engine a je jedním z důvodů, proč všechny postavy vypadají a pohybují se tak realisticky.

7 V GTA IV mohou hráči slyšet sami sebe! Rockstar v minulosti vypustil telefonní číslo, na

DOMOV, SLADKÝ DOMOV

Tzv. americký sen se nerozdává na ulicích zadarmo a Niko se bude muset zatraceně snažit, aby se vyšplhal po společenském žebříku alespoň o pár příček nahoru. Když přijede do Ameriky, místo vily s harémem na něj čeká byt ve slumech. Ten má jedinou výhodu – horší už to být nemůže.

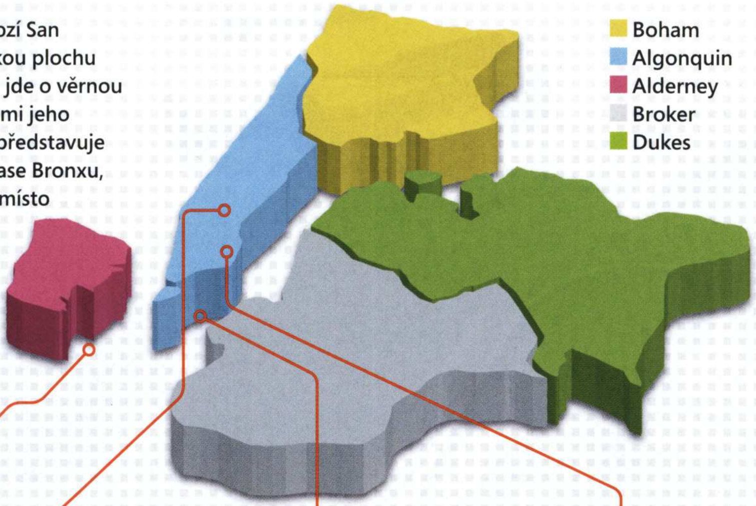
Stejně jako v ostatních dílech GTA hráč začíná v malém bytečku, ale plněním misí si může razantně polepšit.

Švábi jako domácí mazlíčci – posedne autory šílená múza a zařadí minihru se zašlapáváním hmyzu?

Po splnění několika úkolů se konečně objeví vnadné americké děvy. Najde Niko lásku svého života, kterou není nutné pravidelně čistit a ládovat do ní zásobníky?

ODHALUJEME LIBERTY CITY Jen mu neříkejte New York!

Liberty City je menší než předchozí San Andreas, přesto nabídne obrovskou plochu k prozkoumávání. Ve skutečnosti jde o věrnou napodobeninu New Yorku se všemi jeho specifickými čtvrtěmi. Alderney představuje virtualizaci New Jersey, Boham zase Bronxu, zatímco Broker zde vystupuje namísto Brooklynu. Vynechán byl Staten Island, jelikož autorům nepřipadal dostatečně atraktivní na zpracování v herní podobě. Jména významných staveb byla kvůli právním kličkám rovněž změněna, ovšem kdo by nepoznal Sochu svobody?



SOCHA „NĚČEHO"

Symbol Liberty City, jenž se stává stálicí na pohlednicích z města. Copak to drží v ruce? Ať již je to Xbox nebo se jen frajeří klíčky od nového vozu, byla by pozvednutá pravice ideálním místem pro nákladný product placement.

„NĚCO" STATE BUILDING

Sice po ní neleze King Kong, ale přesto se svými charakteristickými tvary stává dominantou města. Vyšplhá Niko stejně jako slavný opičák na vrchol? Nevezme si sice krásnou dívku na rameno jako lidoop, ale může si na záda pověsit odstřelovací pušku.

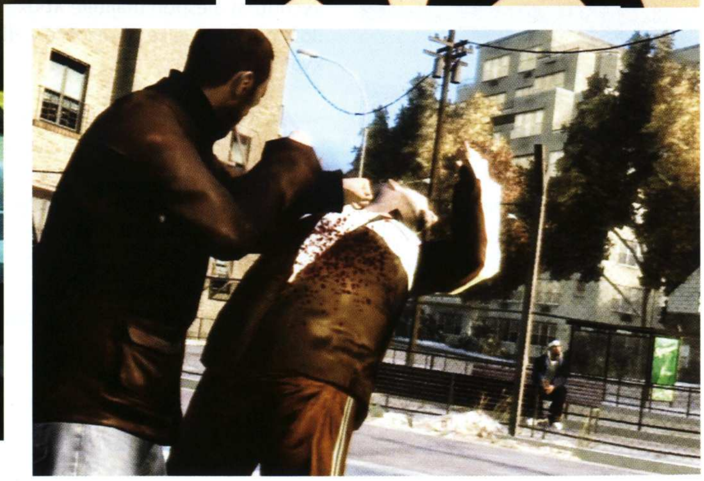
„JAKÝSI" MOST

Spojující článek mezi Brokerem a Algonquinem patří k nejstarším památkám moderního New Yorku. Mimochodem, aktuálně byl Brooklynský most nádherně zničen ve filmu Já, legenda. Škoda, že ve hře to zřejmě nepůjde.

„JAKÁSI" ČTVRŤ

Rozmach čínských čtvrtí se datuje již do předminulého století a je spojen se zlatou horečkou a přílivem levné pracovní síly z Asie. V Liberty City budou hrát Číňané podstatnou roli, stejně jako ostatní přistěhovalci.

Komunikace je důležitá i pro gangstery. Nebo snad plné zásobníky nehovoří jasně?



20 VĚCÍ, KTERÉ JE DOBRÉ O GTAIV VĚDĚT

které mohli fanoušci volat a nechat na záznamníku vzkaz pojednávající o tom, co je s dnešním světem v nepořádku. Výběr nejlepších nahrávek bude převeden přímo do hry a ostatní je budou moci zaslechnout v jedné z talk show na herním rádiu WKTT (We Know The Truth – Známe pravdu) jako telefonáty psychotických Newyorčanů.

8 Naštosovat se do skleněné kukaně telefonní budky a šátrat po drobných je přežitek. Úkoly a zadání jednotlivých misí bude nyní Niko dostávat prostřednictvím kapesního PDA. Stejně tak bude hráč moci kontaktovat své zaměstnavatele, kdykoliv se mu zachce – PDA obsahuje přehledný telefonní seznam se všemi aktuálními čísly.

9 Liberty City je velké – přeběhnout z jednoho konce na druhý po svých zabere přes hodinu reálného času. Jako první se naštěstí nabídne práce v taxislužbě Nikova bratrance Romana, což je dokonalý způsob, jak se projet městem a zhlédnout jeho nejspecifičtější místa. Než se věci vyvinou dále, představuje tenhle job zahajovací část hry.

10 Gangster nechodí vždy předními dveřmi. Do mnoha budov se hráč nedostane, dokud jej tam nezavedou úkoly aktuální mise. Nicméně pořád jsou zde nehlídané střechy. Uzme Niko helikoptéru a přistane s ní na vrcholku mrakodrapu? Právě taková místa poskytnou úchvatný výhled na město, jaký předtím nebyl možný. A co teprve, když se bude pod bundou tísnit odstřelovací puška s optikou?

11 Nahrávací obrazovky neexistují. Rockstar slibuje ničím nepřerušený herní zážitek již od úvodní scenérie – veškeré načítání je realizováno za běhu a nebude Nika při výkonu gangsterských povinností ničím rušit.

12 Helikoptéry jsou v módě, letadla rezivějí na vrakovištích a na plážích katastrofických seriálů. Liberty City sice má vlastní letiště, nicméně kvůli menší rozloze vlastního města ve srovnání s předešlými GTA zde není důvod usedat do kokpitu letadla. Získání helikoptéry ale nebude snadné – bez výjimky je budou hráči nuceni ukrást, takže žádný med.

13 Stejně jako se autoři snaží jít s výkonem enginu RAGE až na hranice možností, k rozpohybování Nika používají fyzikální

rozhraní NaturalMotion. Východoevropan se bude pohybovat v závislosti na zrovna překonávaném terénu a překážkách. Niko je součástí herního světa a reaguje na něj na rozdíl od krabicové chůze postav z dřívějších her, odehrávajících se v otevřených světech.

14 Verze pro Xbox 360 bude nejobsáhlejší a nejlepší variantou hry. Microsoft zaplatil 50 miliónů dolarů, aby si zajistil exkluzivní epizodické přídavky, které budou tvůrci postupně dávkovat po vypuštění vlastní hry prostřednictvím Xbox Live Marketplace.

15 Soubojový systém se má v mnohém podobat akci Gears of War. Pokud Niko vytáhne zbraň, kamera poskočí za jeho rameno a hrdina se bude moci přitisknout k nejbližší překážce kvůli lepšímu krytí. Přestřelky tak budou uživatelsky přívětivější a snazší, než byly doposud.

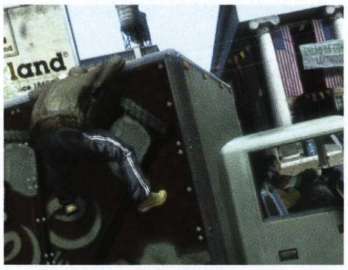
16 Hráč může přizvat až 15 dalších kamarádů, aby se zúčastnili pravé gangsterské války. Studio Rockstar potvrdilo práce na multiplayeru pro maximální počet 16 hráčů, alespoň co se týká služby Xbox Live. Vlastní módy ještě nebyly oznámeny, nicméně je zřejmé, že se bude bojovat uprostřed a v okolí Liberty City, což je dostatečný důvod k očekávání.

17 Skladba hrající na pozadí nového traileru je song Move Up, Ladies z produkce ruského rapera a bývalého boxera Seryogy. Posluchači v GTA IV naleznou obecně větší výběr stylů ze všech koutů světa. Samozřejmě většina písniček bude dovezena před transatlantické datové spoje z východní Evropy, aby ladila s ústředními hrdiny.

18 Moderátor rádiových talk show Laslow Jones se vrací z minulých dílů. Můžeme se opět těšit na odvázané komentáře virtuálního vtipálka, jež ozvláštní dlouhou jízdu městem.

19 Skuteční nadšenci si mohou svou kopii GTAIV koupit ve speciální deluxe verzi dodávané v kovové bankovní schránce. Uvnitř bude poskládaná měkká sportovní taška, kniha s artworky, soundtrack na CD a klíčenka.

20 První stažitelné přídavky budou uvolněny několik měsíců po premiéře hry a přinesou další hodiny zábavy.



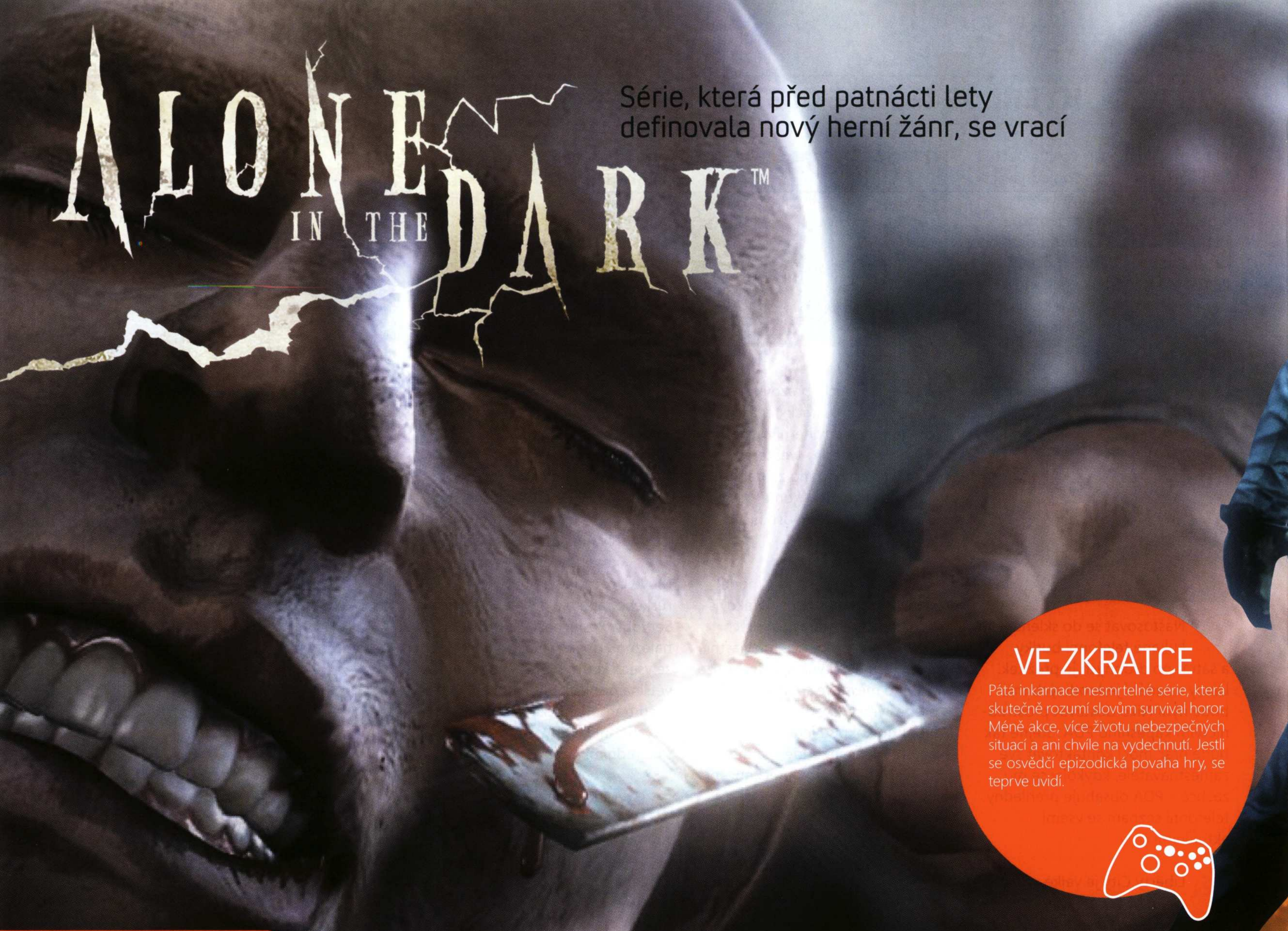
BRATRANCOVO IMPÉRIUM

Jako by nestačilo, že Romanova taxislužba krachuje sama o sobě, je rovněž vydírána místními gangstery. V jedné scéně z nového traileru mafiáni rozpráší kancelář na třísky a snaží se jej přinutit, aby pro ně dělal vražedné kšefty.

Někteří lidé nemají úctu k cizímu majetku! Gorily vtrhly dovnitř a rozbily i Romanův počítač!

Tihle hoši nevtipkují. Pravděpodobně by Romana zabili, i kdyby se jich zeptal, kolik je hodin, a pochválil jim make-up nebo vzorek ponožek.

Při životě jej udrží pouze pohotové reakce a výmluvnost. Není divu, že je Roman paranoidní.



ALONE IN THE DARK™

Série, která před patnácti lety definovala nový herní žánr, se vrací

VE ZKRATCE

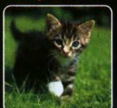
Pátá inkarnace nesmrtelné série, která skutečně rozumí slovům survival horor. Méně akce, více životu nebezpečných situací a ani chvíle na vydechnutí. Jestli se osvědčí epizodická povaha hry, se teprve uvidí.

ALONE IN THE DARK

VYDAVATEL: ATARI	**VÝROBCE:** EDEN STUDIOS	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** STAŽITELNÝ OBSAH	90 %

DATUM VYDÁNÍ: KVĚTEN 2008

AUTOR: Matěj Havíř



SURVIVAL HORORY jsou v současné době nedostatkovým artiklem, přesto jsou vyhlídky pro příští roky více než dobré. Resident Evil 5, Silent Hill V, Condemned 2. Jako jeden z prvních zatíží laser naší mechaniky pátý potomek praotce všech survival hororů Alone in the Dark. Stejně jako kdysi herní svět ohromil první díl, chystá se znovu rozbouřit hladiny adrenalinu a ukázat hráčům odlišnou dimenzi strachu. Jinak, než bývá zvykem.

V MINULÉM DÍLE JSTE VIDĚLI

Edward Carnby – není vám to jméno povědomé? Mělo by. Nad staronovým hlavním hrdinou visí několik otazníků. Jak se dostal z roku 1926, kdy se poprvé objevil coby hlavní protagonista v Alone in the Dark, do současnosti? Přece jen nevypadá, že by měl slavit stovku. Je to vnuk našeho známého? Shoda jmen? Nebo Carnby při hledání ingrediencí na suši spadl do mrazáku a v kryogenním stavu se prospal do současnosti? A byly v té době vůbec mrazáky? Při hraní hry se nám podle autorů dostane odpovědi na minimálně tři z těchto otázek. Děj přitom bude zasazen do skutečných reálií současného Central Parku v New Yorku, ale samotný příběh bude smyšlený. A dostaví se i Carnbyho temné já.

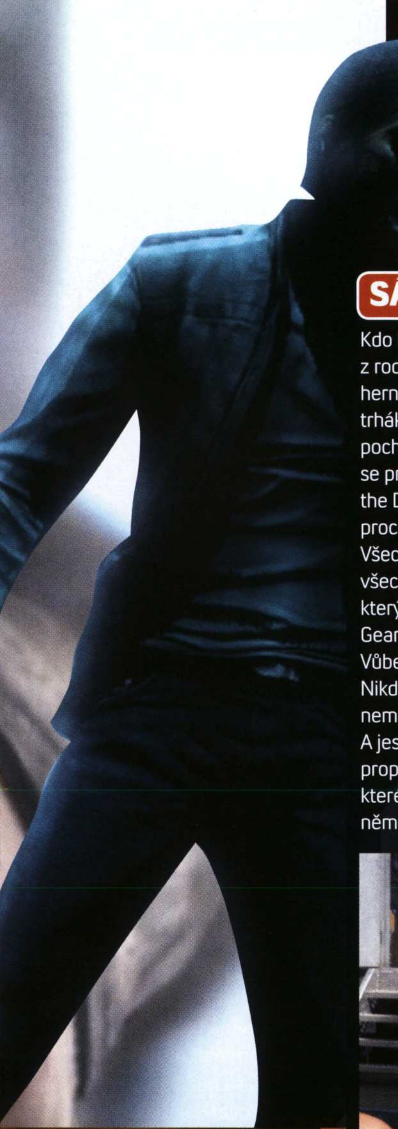
Vývojáři sice ohledně příběhu dělají tajnosti, ale jisté je, že hra bude mít epizodický ráz. Každý díl bude nabit třiceti až čtyřiceti minutami akce a hlavně – po dohrání základní hry budete moci stahovat nové. Inspirace seriály je braná vskutku vážně. Před každou epizodou se shrne děj z těch minulých, každá bude mít ve stylu Velmi křehkých vztahů či Ordinace otevřený konec a vždy se dočkáte poutavé ukázky toho, co na vás bude čekat příště.

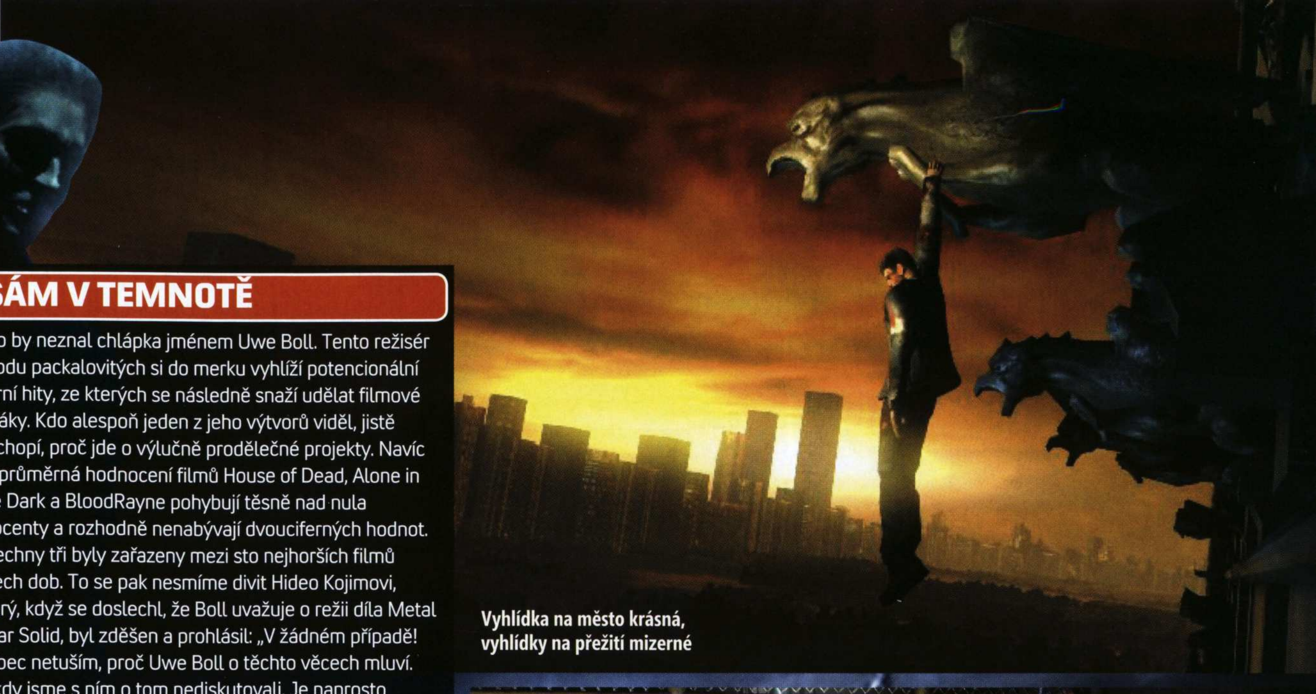
SVĚT DO POSLEDNÍHO PIXELU

Jestliže chtějí v Eden Studios s novým dílem Alone in the Dark dosáhnout věhlasu jako při debutu série, musí přijít s něčím nekonvenčním. Toho jsou si dobře vědomi, a tak hodně vsází na interakci s okolím... tedy přímo obrovskou interakci a dosud nevídané možnosti! Už jen co všechno můžete dělat v autě. Usednete za volant a po chvíli zjistíte, že sedíte ve skutečně fungujícím stroji. Můžete prozkoumat přihrádku, pohrát si s řadicí pákou, poslouchat rádio, štelovat klimatizaci (a tak například odstranit led z oken) nebo zkusit pomocí drátků nastartovat. Ale pokud se vám to nepovede a omylem jste zatroubili, riskujete přilákání nežádoucí pozornosti. V automobilu navíc prostřednictvím analogové páčky můžete přesedat, což se hodí například při útoku skrz čelní sklo. Až se vám vozidlo znelíbí, můžete jej zlikvidovat. Jednoduše prorazíte nádrž, rozpohybujete kýženým směrem a ke vzniklé benzínové stopě přiložíte zapalovač.

A to jsme zatím jen u vozidla. Představte si situaci, kdy s Carnbym stojíme na římse v plamenech se zmítajícího baráku. Všude okolo vypukla panika, lidé křičí z oken o pomoc a chlápka, co se s námi snažil držet krok, právě srazil k zemi padající kus betonu. Zanedlouho se utrhne i váš žebřík a hrdina padá vstříc tvrdé newyorské silnici. Kdepak, dnes se Edwardovi umřít nechce, protože se žebřík zachytl a on se dostává do bezpečí...

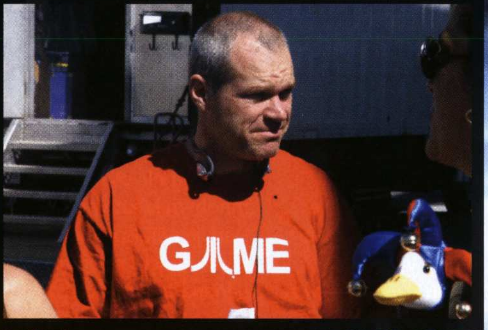
Carnby byl jeden z mála lidí, který dokázal zombie umlátit holýma rukama. V pozdějších dílech ovšem nestvůry nosily palné zbraně, a tak se tato taktika stala o něco méně efektivní.





SÁM V TEMNOTĚ

Kdo by neznal chlápka jménem Uwe Boll. Tento režisér z rodu packalovitých si do merku vyhlíží potencionální herní hity, ze kterých se následně snaží udělat filmové trháky. Kdo alespoň jeden z jeho výtvorů viděl, jistě pochopí, proč jde o výlučně prodělečné projekty. Navíc se průměrná hodnocení filmů House of Dead, Alone in the Dark a BloodRayne pohybují těsně nad nula procenty a rozhodně nenabývají dvouciferných hodnot. Všechny tři byly zařazeny mezi sto nejhorších filmů všech dob. To se pak nesmíme divit Hideo Kojimovi, který, když se doslechl, že Boll uvažuje o režii díla Metal Gear Solid, byl zděšen a prohlásil: „V žádném případě! Vůbec netuším, proč Uwe Boll o těchto věcech mluví. Nikdy jsme s ním o tom nediskutovali. Je naprosto nemožné, že bych na tom filmu spolupracoval s ním." A jestli se divíte, kde bere tolik peněz na chrlení propadáků, odpověď hledejte v německých zákonech, které dovolují odepsat si z daní 100% investice do německé filmové produkce.



Vyhlídka na město krásná, vyhlídky na přežití mizerné

»Zranění se projeví na chování hrdiny. Sem tam klopýtne, krev prosákne jeho oblečením nebo se ve smrtelné křeči zhroutí

Oheň se realisticky šíří po hořlavých materiálech

alespoň na několik vteřin. Malý prostor uvnitř hořící budovy nevypadá jako slibná šance. Elektrický kabel by mohl být dobrým únikovým prostředkem, jen kdyby nám cestu odtud neblokoval billboard. Počkat, prostředí je interaktivní! Pohotově vytahujeme pistoli a několika střelami posouváme náš problém do minulosti. Ladným zhoupnutím se dostáváme dále.

BEZ SAKA DO HORORU NELEZ

Herní inventář je řešen netradičně. Teda abychom byli přesní, ten klasický úplně chybí. Veškeré předměty, na něž narazíte, si uschováváte po kapsách vaší bundy. Jednoduše se postava z pohledu vlastních očí podívá pod sako a chytne, co se zrovna v dané situaci hodí. Přístup k věcem je okamžitý, ale nečekejte, že by se zastavil čas a vy si pomalu promysleli, jak

HOŘÍ, MÁ PANENKO!

Nevídaný realismus ukrývá chování ohně. Jeho účinky hráči uvidí i na nehořlavých objektech a povrchu herního prostředí. Plameny automaticky určí stupeň (ne)hořlavosti objektu a produkovaného tepla, čímž aktivují adekvátní fyzikální odezvu. Vše je samozřejmě spjato s fyzikálním enginem, proto když plameny pohlcují nějaký předmět, objeví se na něm patřičné textury a objekt se začne realisticky hroutit, dokud z něj nezbude pouze prach. V praxi bylo ukázáno zapálení židle, od které se postupně vzněcovaly další a další objekty – nejprve hořel stůl, od něho teplo poškodilo trám, ten spadl a šířil inferno dále. Není divu, že práce na plamenech zabraly týmu celý rok. Jestli se ale těšíte na zapálení Central Parku, pak zbytečně. Počasí vám totiž přát nebude.

PRAVDA JE TAM VENKU...

Výběr herního prostředí je klíčový pro navození správné hororové atmosféry. Nový Alone in the Dark sází na neokoukané okolí Central Parku v New Yorku. Následující řádky připomenou charakter jiných her se zombiemi a jinou krvelačnou havětí v hlavní roli.

RESIDENT EVIL

Resident Evil má díky početnosti dílů široký záběr působnosti hlavních hrdinů. Vedle profláknutého městečka Recoon City nebo vlaku se novými destinacemi posledních dílů stal španělský venkov a také, pro horory vcelku překvapivě, prosluněné Haiti.

8 míra originality

DEAD RISING

Viděli jste Úsvit mrtvých? Nákupní střediska jsou poslední dobou v kurzu především u lovců zombií. Množství obchodů skýtá hromady zbraní (i když plechovka s barvou může zprvu působit neškodně, vězte, že opak je pravdou), polopsychopatických zaměstnanců i návštěvníků, ale především rozmanité rozlehlé prostředí, které nenudí.

9 míra originality

SILENT HILL

Stejnojmenné městečko zahalené do husté mlhy je zdánlivě pustým místem. Obyvatel je sice pomálu, ale každý by zaměstnal diagnostické oddělení ústavu v Bohnicích na mnoho měsíců. Nutno podotknout, že filmová adaptace je pravděpodobně nejkvalitnějším převedením hry na filmové plátno. Další díly představily strašidelný lunapark nebo klaustrofobní pokoj.

7 míra originality

NOCTURNE

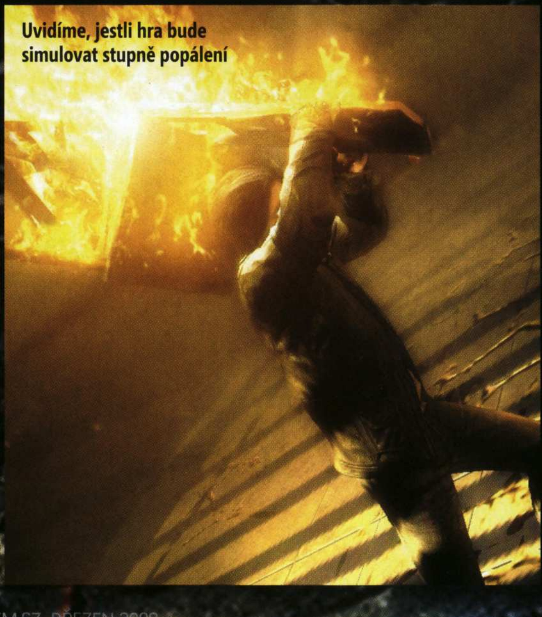
Starší PC titul, který ovšem ve svých pěti kapitolách představil neskutečně rozmanité prostředí – upíří venkovský hrad, texaské městečko plné zombií i s rozlehlým dolem, venkovské sídlo plné ďabelských stvoření i puzzlů, Chicago třicátých let plné „recyklovaných" kumpánů Al Capona.

7 míra originality

s čím naložíte. Pěkně všechno za pochodu. Vůbec manipulace s předměty je provedena bezchybně. Vzít do ruky můžete v podstatě cokoliv a použít to třeba i jako zbraň. Což bude nutné, protože klasických palných zbraní bude minimum. Některé věci držíte jednou rukou, jiné dvěma a pak pomocí pravé páčky intuitivně s věcí pohybujete. A opravdu vše vypadá neskutečně věrohodně. Až budete sekerou dělat třísky z dřevených dveří, jistě si vzpomenete na tyto řádky.

Systém fyziky vychází z osvědčeného Havok enginu (aktuální verze 4.5), který ale prošel mohutnou rekonstrukcí. Využijete jej mimo jiné v řadě drobných puzzle momentů. Vývojáři také připravili vlastní fyzikální řešení při manipulaci s kabely a ošacením, což ve výsledku vypadá opravdu dobře. Největší pochvalu si však zaslouží zpracování ohně. Nečekejte žádné skriptování, vše se počítá v reálném čase. A věřte, že se plameny dokáží po hořlavých materiálech šířit rychleji než ptačí chřipka (viz boxík).

Nejnovější ukázka představila dynamické osvětlení hry – bezpochyby velmi důležitá část každého survival hororu. Carnby se nachází v zatuchlém systému městské kanalizace. Tma jak v pytli. To se mění ve chvíli, kdy do rukou bere poblíž ležící fluorescentní zářivku. Jemnými pohyby analogové páčky opisuje jeho ruka trajektorii vašeho prstu. Tak to funguje u všech předmětů v ruce, ať už jde o baterku nebo cokoli jiného. Záření osvětluje okolí, na všechno vrhá věrohodné grafické efekty a nechybí ani dynamické stínování. Navíc zářivka sama o sobě nefunguje na sto procent, což díky efektnímu zpracování podporuje plíživou atmosféru. Jenomže lampa je stále přidělána ke kabelu, proto Edwardovi zanedlouho klouže z ruky...



Uvidíme, jestli hra bude simulovat stupně popálení

UTEČ, KDO MŮŽEŠ

Ale naštěstí má po kapsách světelné tyčinky, lepicí pásku, pistoli, sáčky s krví (nedivte se, to je povinná výbava každého zombie-bijce) a další veteš. Po zkombinování tyčinky s páskou nezbývá než výsledný výtvor přilepit na zeď a umělé osvětlení je na světě. Nicméně můžeme být mnohem kreativnější. Jak už jsem vzpomínal, Alone in the Dark je nefalšovanou hrou o přežití. Spíše než o přímé konfrontaci s nepřáteli byste měli uvažovat, jak se jim nenápadně vyhnout. Proto když se před námi v chodbě objevuje skupina zmutovaných stvoření, zkoušíme několik alternativních postupů, než je deratizace pomocí pistole (nábojů není nikdy nazbyt). Prvním je přilepení sáčku s krví na zeď. Potvory ne nepodobné krysám se pod ním shromažďují a nenasytně se jej snaží ukořistit. Ideální okamžik k proklouznutí.

Další možností je, že sáček přilepíme na nějaké stvoření. To poté pobíhá po okolí a ostatní za ním. Vidina krvavých hodů se naplňuje ve chvíli, kdy je jedinec polapen, zbytek roztrhá sáček a následně i svého druha. Možná nejefektivnější způsob je nahradit tento sáček flaškou hořlaviny. Poté, co toto krysoidní stvoření nevědomky kropí okolí, stačí už jen zažehnout stopu. Grilovací párty také osvětlí okolí, čímž zabijeme několik much jednou ranou. Na paměti přitom mějte, že každé stvoření je citlivé na jiný podnět. Některá vystraší světlo, jiná mají tužší kořínek.

Pokud vás někdo zraní, nečekejte úbytek zdraví ve vašem HUDu. Místo toho se následky začnou projevovat na samotné postavě. Sem tam klopýtne, krev prosákne jeho oblečením nebo se ve smrtelné křeči zhroutí. Vrcholem tvůrčího smyslu pro detail je přítomnost mrkání. Ano, slyšíte (čtete?) dobře. Stiskem páčky postava mrkne, čímž například dočasně vyřeší svůj problém s rozostřeným zrakem.

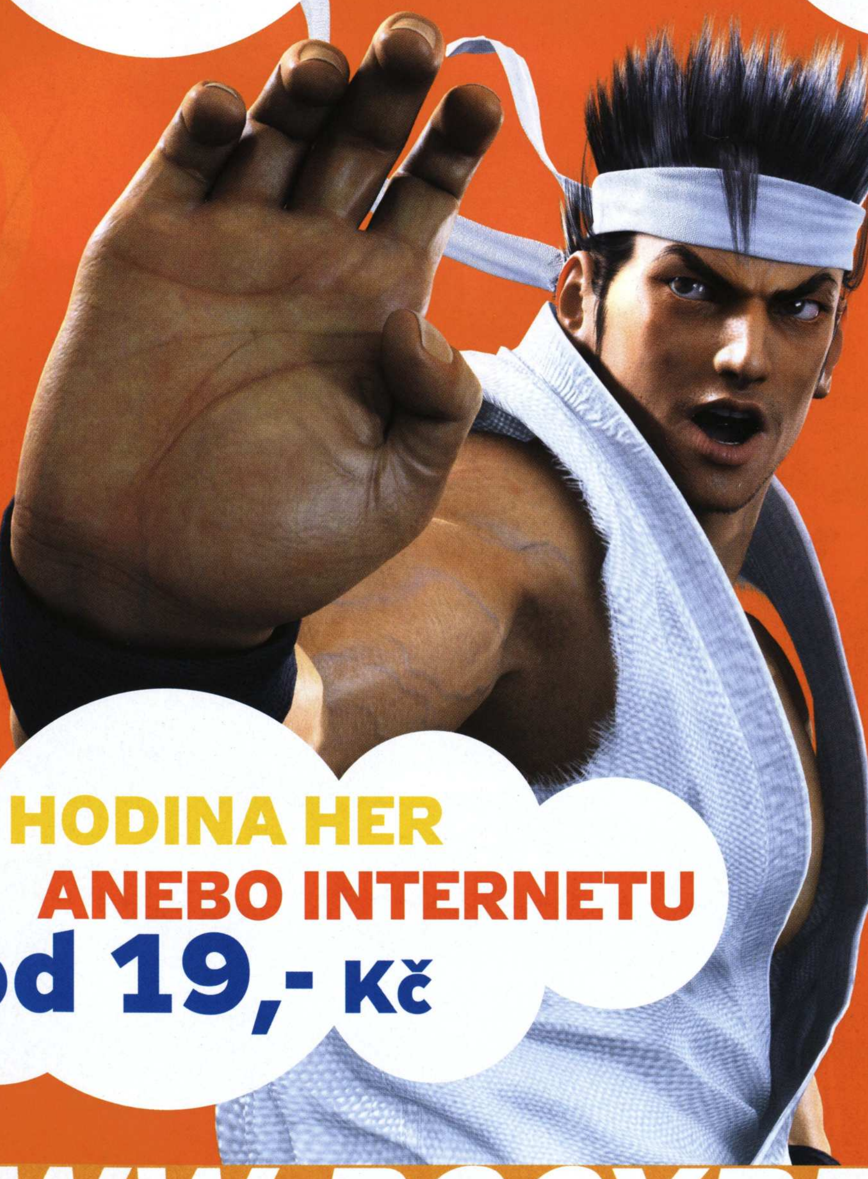
Je vidět, že Eden Studios to s návratem série na výsluní myslí doopravdy vážně. Nakročeno mají určitě správným směrem, takže v podstatě jediné, co nás v současné době znepokojuje, jsou obavy z krátké herní doby. Doufejme, že to jsou obavy neoprávněné a na začátku příštího roku prožijeme mnoho hodin intenzivní příběhové akce. A nakonec odpověď na to, co vás všechny zajímá asi nejvíce: První umělou chladničku představil William Cullen v roce 1748, takže verze s mrazákem není úplně pasé.

ULTIMATE ONLINE GAMING

CYBER CAFE

10.HODINA
HER A INTERNETU
ZDARMA

VÝHODY PGCC CLUBU,
KAŽDÝ VÍKEND TURNAJE
O SKVĚLÉ CENY A POSTUP
NA FINÁLE MČR V PC HRÁCH...



AMD PG CYBER CAFÉ :

PRAHA PALÁC FLÓRA
- 4. PATRO
PRAHA VILLAGE CINEMAS ANDĚL
- RADLICKÁ 3179/1E
PRAHA OC NOVÝ SMÍCHOV
- 3. PATRO
PRAHA 6 PRODIGY
- MUCHOVA 15
BRNO VELKÝ ŠPALÍČEK
- 1. PATRO
BRNO CENTRUM OLYMPIA
- 1. PATRO
ZLÍN PRIOR ZLÍN
- VE 4.ETÁŽI
LIBEREC - BABYLON
- NÁKUPNÍ MĚSTEČKO
PROSTĚJOV PRIOR PROSTĚJOV
- 1. PATRO

HODINA HER
ANEBO INTERNETU
od 19,- Kč

WWW.PGCYBERCAFE.CZ

AMD 64 Athlon X2 · ATI Radeon Graphics · volný změna k lepšímu · Cisco Linksys · EA Electronic Arts · Xbox 360 · Microsoft · digitex · eset · Doupě · Novinky.cz · pevnost

PRVNÍ DOJMY

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

Tom Clancy's EndWar

Válka, která skončí všechny války. Pokolikáté už to slyšíme? Každopádně teď by nás to mohlo zatraceně bavit

AUTOR: David Sláma

TOM CLANCY'S ENDWAR

VYDAVATEL: UBISOFT	**VÝROBCE:** UBISOFT SHANGHAI	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** 1–12	70 %

DATUM VYDÁNÍ: 2. ČTVRTLETÍ 2008

VE ZKRATCE

Pravděpodobně se k nám blíží zemětřesení na poli RTS: kamera kousek nad bojištěm, hlasové ovládání jednotek – mňam.

»Typická náplň RTS? Spatřit nepřítele a rychle zařídit, aby ho už nikdy nešlo spatřit znovu

OBČAS MÁTE POTŘEBU udělat věc, která se tradičně dělá nějakým osvědčeným způsobem, úplně jinak. Často pak zjistíte, že ten nudný, obvyklý způsob je vlastně ideálním řešením, protože vaše inovace tvrdě narazí při pokusu převést nápad do praxe. A je docela jedno, jestli se snažíte otevřít konzervu kočičí packou, napsat e-mail pentelkou nebo uvařit těstoviny rovnou v cedníku. Anebo vyrobit real-time strategii ovládanou gamepadem.

Pokud se pustíte do takových ztřeštěností, máte v podstatě dvě možnosti, kudy se ubírat. Buďto jen jaksi substituujete klasický systém něčím podobným, nebo zahodíte veškeré konvence a uděláte to celé úplně jinak. Jako třeba Ubisoft v EndWar. Protože v téhle hře nevidíte hezky shora velký kus bojiště, netěžíte hromady nesmyslů, nestavíte kopce barevných domečků ani se nestaráte o tuny statistik. Kameru máte umístěnou tak, že svým vojákům doslova dýcháte za krk, a pokud chcete obsadit klíčový bod, prostě do mikrofonu zařvete „Group one, secure Delta!". Nářez, ne?

Tedy takhle: EndWar vyjde i na PC a už teď se sem tam objeví na fórech rýpal, který si neodpustí poznámku, že proslov „Create group, helicopters. Group one, attack hostile three" zabere prostě víc času než dvojklik na vrtulník, stisknutí Ctrl+1 a pravý klik na skupinu nepřátel. A v podstatě mají pravdu. To hlavní je ale jinde – hlasové ovládání dává šanci strategiím, aby se na vaší oblíbené konzoli ovládaly lépe než kdykoli předtím.

POTŘEBUJEME RADAROVOU ZÁKLADNU?

Vývojáři z Ubisoft Shanghai a Tom Clancy mají jasno: ne-e. Kolem roku 2020 dospěje americký výzkum do fáze, kdy bude umět odpálit rakety z mohutné základny kdesi na oběžné dráze na jakékoli místo na zeměkouli. Hašteření o klíčová území pak bude zbytečné – jednoduše proto, že žádná klíčová území už nebudou, nepočítáte-li vaši domovinu, kterou byste chtěli v globálním konfliktu bránit.

Evropská unie za dané situace už jaksi nebude mít zájem dál projednávat legislativu, upravující povolené odstíny piva na Oktoberfestu, a raději se pustí do budování jednotných ozbrojených sil, které by byly schopny srovnat se s novou hrozbou. Aby byla větší legrace, do ringu se dere i vzkvétající Rusko, vzpružené nepředstavitelným majetkem z bohatých zásob ropy (o potenciálních budoucích úspěších putinovského osobitého režimu autoři takticky mlčí).

Výsledkem je atmosféra, jako když necháte v bytě pár dnů unikat plyn ze sporáku. Nedýchá se tam úplně nejlíp a hlavně nemusíte ani škrtat sirkou, abyste dosáhli efektního ohňostroje – ono obvykle bohatě stačí rozsvítit. A tak ještě před vypuštěním výkvětu americké technologie do vesmíru je tento arzenál zredukován na hromádku šrotu díky akci… no, „teroristů". To už je pochopitelně příliš a napětí přerůstá v otevřenou válku a také něco, co bychom mohli pojmenovat jako začátek konce. Nebo se i z tohoto lidstvo vylíže? Sám jsem zvědavý.

NEBÁT SE ZMĚN

Příběh už znáte, směle se tedy můžete pustit do toho válčení. A Ubisoft to vzal opravdu z gruntu. Něco jsem naznačil už před chvílí, zbývá ale to hlavní: EndWar není strategií, kde pointa spočívá ve vyprodukování bambilionu jednotek, jež vrhnete proti nepříteli s mocným výkřikem „Krleš!" následovaným hrdým

chorálem Ktož jsú boží bojovníci. Už jen proto, že cílem vaší armády často nebude tak úplně fyzická likvidace protivníka.

Každá z přibližně 40 map EndWar obsahuje 4–6 klíčových bodů, o něž se povedou veškeré boje. Jakmile se vám podaří ovládat většinu těchto bodů po určitou dobu, vítězíte – a naopak. Tyto body ale nebudou jen fleky na mapě, o něž byste se měli pateticky přetahovat po vzoru bitev v zákopech první světové války. Obsazení kóty vám odemkne některý ze speciálních upgradů, díky čemuž snadno můžete získat náskok před protivníkem.

Rusové budou moci například odpálit takový menší nukleární útok – dost silný, aby vymazal ze světa celé skupiny jednotek. Hračičkové z Evropy zase klidně vytvoří iluzi, že některý z dalších klíčových bodů je jejich, aniž by vůbec byli někde poblíž. Armáda Spojených států si pro změnu zavolá klasický nálet, populární to featurku spousty her od Medal of Honor po Worms.

RYCHLOST A TAKTIKA

Inovace v pojetí žánru poznáte už z designu jednotlivých map. Dobrým příkladem je mapa zasazená do prostředí New York City: každá strana konfliktu má dva klíčové body kousek od startovní pozice, zatímco pátý bod leží ve středu, takže rozhoduje, kdo se stihne na centrální pozici dostat dřív. Je to ale tak snadné? Jistěže ne.

Klidně se může stát, že s radostí v očích přitáhnete s většinou své armády k liduprázdnému středu mapy, jen aby na kótu těsně po jejím ovládnutí vašimi inženýry dopadla nepřátelská atomová puma, která zničí všechny vaše jednotky v oblasti. A kromě nich i kótu samotnou, takže na mapě už zůstanou jen čtyři. Vašemu protivníkovi pak už stačí provést nečekaný útok na jednu z vašich zbývajících slabě chráněných bází a má vyhráno. Situace na bojišti se může během sekund změnit k nepoznání, ve vyhrané bitvě můžete být náhle sraženi na kolena a z marnosti jisté porážky lze ještě vykřesat plamínek naděje. Bude záležet jen na vaší rychlosti a schopnosti v žáru bitvy takticky přemýšlet a dovedně improvizovat.

»Pokud chcete obsadit klíčový bod, prostě do mikrofonu zařvete „Group one, secure Delta!“

„Conquest", tedy obsazování několika málo míst rafinovaně rozházených po mapě, ale nebude jedinou kratochvílí, kterou vám EndWar nabídne. Tradiční „annihilation" je inspirován typickou náplní RTS: spatřit nepřítele a rychle zařídit, aby ho už nikdy nešlo spatřit znovu. „Siege" vybaví jednoho z hráčů nějakou centrální pevností, zatímco jeho protivník se bude snažit opevnění prolomit. „Sabotage" by pak měl představit něco mezi módy „conquest" a „siege", kdy obě frakce budou mít za úkol udržet po určitou dobu danou pozici (pochopitelně obě dvě tu samou).

VEZMĚTE SI VÍC

Zřejmě největším příslibem je hraní přes Xbox Live, kde teprve pocítite plnou sílu globální války. Země bude rozdělena na mnoho teritorií, která budou náležet jedné ze tří frakcí na základě výsledků her všech lidí na daném území za určitý časový úsek. Podle vlastnictví teritorií se pak určí válečná linie a tím i místa nadcházejících bitev.

Jinými slovy, kterákoli z drobných půtek na Xbox Live může rozhodnout o virtuálním osudu naší planety v EndWar. Každou chvíli se budou posouvat hranice, až se jedna ze stran stane světovou supervelmocí a válka bude prohlášena za skončenou. Nicméně na rozdíl od šedi naší reality má Ubisoft moc svoji zeměkouli restartovat, aby válka mohla začít nanovo.

A jak by to vlastně mělo fungovat? Na každé straně bitvy může stanout až 12 hráčů, je tedy jasné, že bez promyšleného konceptu umožňujícího kvalitní spolupráci mezi nimi by to nešlo. Namísto neorganizovaného nepořádku je každé straně povoleno maximum 18 skupin jednotek, které se rozdělí mezi jednotlivé hráče. Ať už zvolíte vyrovnané síly, nebo třeba tisícovku pěšáků (to kdybyste jiné jednotky

ENDWAR POD LUPOU

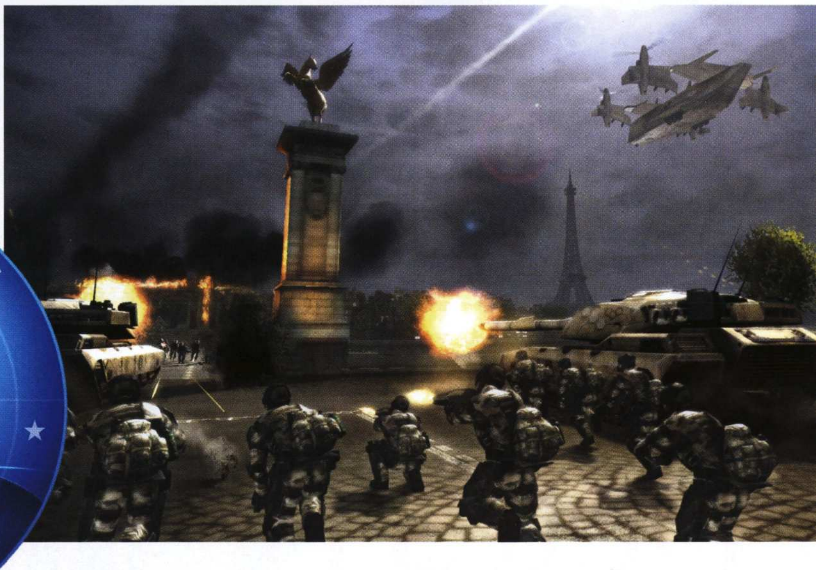
TANKY
Univerzální dopravní prostředky do nepohody nesmí chybět ani v EndWar. S tanky budete jezdit, střílet a pochopitelně i efektně vybuchovat. Říkejte tomu koloběh života – nebo v tomto případě spíš pásoběh?

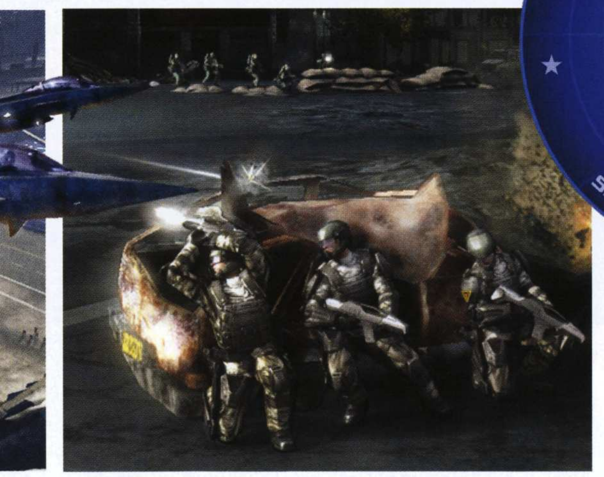
LETECTVO
Letecká podpora vám nabídne nejenom vynikající rychlost, se kterou můžete hasit problémy, kdekoli nastanou, ale především se stane vaším nejlepším nástrojem pro získání přehledu na bojišti – z výšky je prostě vidět líp.

KABOOM!
Filmy a hry mají jednu věc společnou: musí bouchat. Hlasitě, intenzivně, přehnaně, pořádně. EndWar není výjimkou – doporučuje 11 z 10 pyromanů.

PĚCHOTA
Ano, i pěchota je důležitou složkou armády, momentálně se ale zřejmě někde skrývá. Nebo vy byste snad v podobné situaci pobíhali někde venku?

HLASOVÉ OVLÁDÁNÍ
Zmáčknete-li trigger, můžete své vojska ovládat pouhým vyslovováním daných příkazů; ve hře se váš hlas patrně šíří podobnými ampliony. A nechejte si ty poznámky o vysílačkách, to není ono.





vůbec neměli), vaše dvě, tři skupinky budete mít na celou hru. Ke slovu se pak dostává nezbytná komunikace a koordinace mezi hráči po vzoru World in Conflict.

Rozhodujícím prvkem pak budou upgrady jednotek, kterých má být na tři stovky. Ostřelovačský trénink, vybavení protipancéřovými střelami, aktivní štíty a spousta dalších vymožeností vám nejen pomůžou v aktuální bitvě, ale přeživší jednotky si lze přenést do dalších bojů. S kamarády tak jistě brzy vytvoříte tým specializovaných stratégů, což učiní multiplayerová klání mnohem zajímavějšími. Samozřejmostí je podpora hlasové komunikace, která se nebude rušit s ovládáním hry díky tomu, že na rozdíl od hlasových příkazů nebudete muset mít při rozhovoru s kamarády stisknuté příslušné tlačítko.

PODÍVEJTE SE ZBLÍZKA

Srovnatelnou revolucí, jakou může být hlasové ovládání, slibuje samotné pojetí kamery, které se staví zády k zažitým konvencím. Obvykle ve strategiích vidíte všechno hezky shora, jezdíte si kamerou, jak se vám zlíbí, a když někam nemáte vidět, obraz vám halí záhadná mlha. Prakticky nic z toho v EndWar nenajdete.

Po většinu času budete mít pohled připoutaný k některé z jednotek a uvidíte přesně to, co může vidět ona. Základním způsobem, jak získat přehled po bojišti, tedy bude přepínání mezi vašimi vojáky, čímž zjistíte, co se kde děje. Bystřejší pak pro lepší a rychlejší údaje použijí třeba helikoptéry, protože shora je přeci jenom vidět lépe než z ulic v husté zástavbě. Ke slovu se tak dostává architektura každé mapy, jež by měla být designována s důrazem na to, aby každý geografický prvek měl svůj smysl pro taktickou část hry.

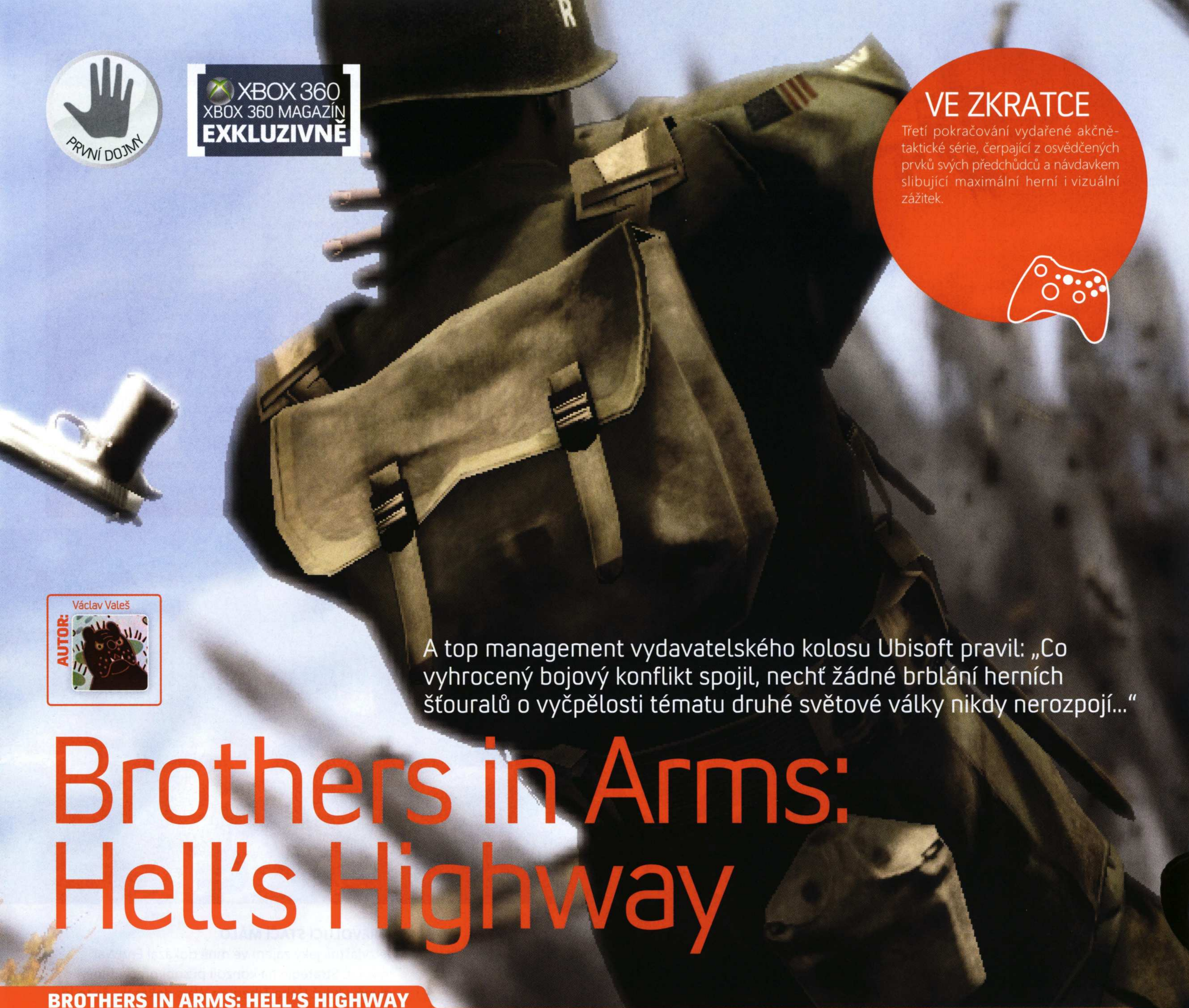
Jestli se bojíte, že díky kameře bude EndWar připomínat pochybnou kombinaci RTS a FPS, mohu vás uklidnit. K dispozici budete mít i drátěný model celého bojiště, kde v jednu chvíli uvidíte globální situaci jako na dlani a odkud klidně můžete také vydávat rozkazy. Na druhou stranu není moc důvodů, proč hru trávit v pohledu na omalovánkovou mapu namísto intenzivního prožívání uprostřed bojů. Jistě, takhle na papíře ty letohrátky s kamerou nezní tak bezvadně, ale zkuste si představit, jaký bude váš prožitek, když se ocitnete jen kousek nad bojištěm se zorným polem stejným, jaké má vaše jednotka poblíž. A nezapomeňte u toho dýchat.

K REVOLUCI STAČÍ MÁLO

Je zvláštní, jaký zájem ve mně dokázal EndWar vyvolat. Strategie na konzoli působí přeci úplně divně, i když třeba Tiberium Wars dokázaly, že to jde. Jenže chlapci ze šanghajské pobočky Ubisoftu zřejmě důkladně přemýšleli, než se do realizace hry vůbec pustili. V podstatě změnili jen dva aspekty žánru a přidali pár dobrých nápadů a... opravdu se je na co těšit.

Posun kamery do akce a její svázání s jednotkami je nápad, který řeší několik problémů jednou ranou a přináší několik bonusů: kostrbaté posouvání obrazu, označování jednotek a podobné gamepadu neslušící kratochvíle jsou tytam, vy jste v centru strhující akce a ještě se nemusíte potýkat s podivnou fog of war, protože jen řešíte zorné pole vašich vlastních jednotek.

Hlasové ovládání pak má šanci zcela změnit pohled, jakým se díváte na real-time strategie. Podle dosavadních zkušeností hra výborně rozeznává příkazy i přes různé přízvuky nebo dokonce pauzy mezi jednotlivými slovy, díky čemuž bychom snad neměli mít problémy ani v našich končinách. Atmosféra a pohodlí, jakou tento styl ovládání nabídne, je navíc ve většině her nevídaná. Připočteme-li k tomu kvalitní mapdesign a atraktivní multiplayerová klání, máme tu rozhodně zajímavý titul. Teď už jen zbývá doufat, aby to klaplo a aby to klaplo brzy.



PRVNÍ DOJMY

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

VE ZKRATCE

Třetí pokračování vydařené akčně-taktické série, čerpající z osvědčených prvků svých předchůdců a návdavkem slibující maximální herní i vizuální zážitek.

AUTOR: Václav Valeš

A top management vydavatelského kolosu Ubisoft pravil: „Co vyhrocený bojový konflikt spojil, nechť žádné brblání herních šťouralů o vyčpělosti tématu druhé světové války nikdy nerozpojí..."

Brothers in Arms: Hell's Highway

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

VYDAVATEL: UBISOFT | **VÝROBCE:** GEARBOX STUDIOS | **DOKONČENO** 80 %

POČET HRÁČŮ: NEOZNÁMENO | **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: 2008

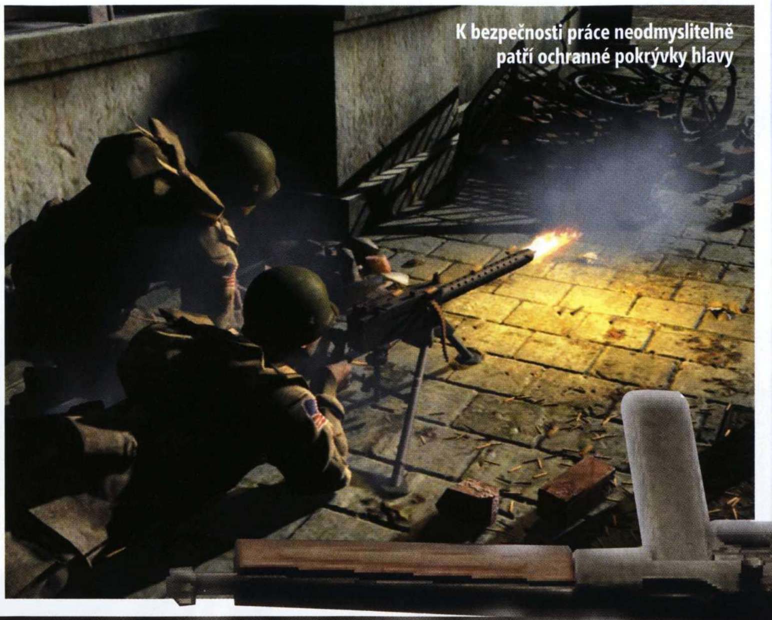
BRATŘI VE ZBRANI. Hrstka odvážných mladých mužů, kteří neměli na výběr (nepovažujeme-li za možný postoj prostřelení holeně a strávení zbytku života v kůži zavrženíhodného dezertéra) a přes všechna rizika museli aktivně čelit nacistickému zlu. Dá rozum, že když s několika vrstevníky sdílíte skromný příděl masti proti opruzeninám i neutěšenou atmosféru, kdy nevíte, zda se vcelku dožijete dalšího rána, budete k sobě mít proklatě blízko. Pekelně proklatě blízko!

Babí léto páně devatenáctistého čtyřicátého čtvrtého, Nizozemím stejně jakou celou Evropou zmítá druhá světová válka. Spojenci se po zralé úvaze rozhodnou zasadit nacistickému nepříteli zdrcující úder a zrealizují historicky největší výsadkovou operaci trefně pojmenovanou jako „Market Garden". Z oblohy se do oblasti hraničních měst Arnhem a Nijmegen snášejí nejen houfy parašutistů, ale i padáky s těžkou vojenskou technikou. Cílem této akce je obsazení klíčových mostů vedoucích přes Rýn a zajištění co nejhladšího přístupu k semeništi hitlerovského zla. Původně se počítalo, že operace dospěje do zdárného konce během několika mála dnů, nicméně skutečnost byla taková, že první britská výsadková divize byla úplně rozprášena, díky čemuž se Market Garden stala posledním vítězstvím Německa na západní frontě a nizozemské Porýní muselo vzdorovat fašistickému nátlaku až do března 1945.

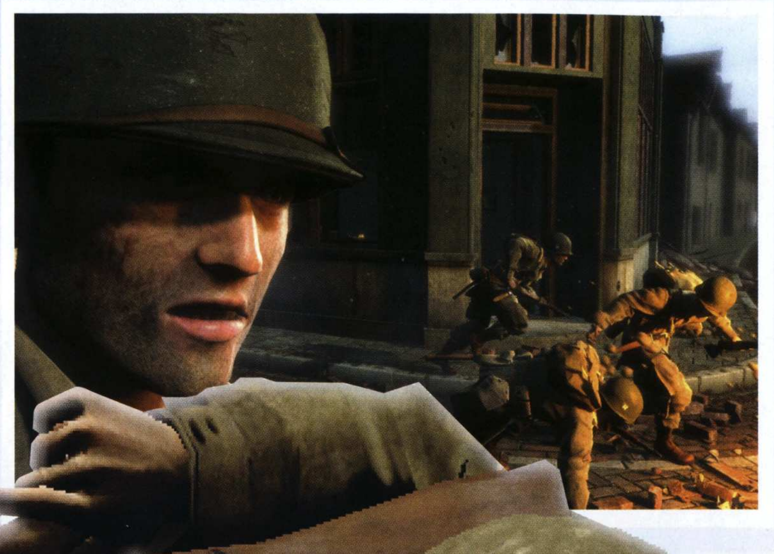
Randy Pitchford z vývojářského studia Gearbox hrdě přirovnává Hell's Highway k „Impérium vrací úder série Brothers in Arms". Prvotina „Road to Hill 30" (vyšla na prvním Xboxu) i úspěšné pokračování „Earned in Blood" jasně demonstrovaly odhodlání tvůrců nespokojit se s další tuctovou akcí zasazenou do reálií druhé světové války a nabídly svěží pohled na vyvážené pojetí vkusného mixu akce a strategie. To vše podle Randyho zůstane zachováno (a nemáme jediný důvod tomuto slibu nevěřit), ovšem atmosféra bude o poznání zhutněna dech beroucím grafickým zpracováním, které účelně do posledního zbytečku vyždímá výkonností potenciál X360.

Postava seržanta Matta Bakera je všem, kteří mají s BiA nějakou zkušenost, důvěrně známá. V novém pokračování (začínajícím vydařenou ingame animací) se hlavní hrdina k získanému povýšení a čerstvým frčkám vyjadřuje slovy: „Nechtěl jsem být nadřízeným. Ale nikdo se mě na to neptal." Úvodní „seznamovací" mise spočívá v rafinovaném útěku z rozbombardovaného nemocničního zařízení v Eindhovenu, kdy se spolu s parťákem Joe Hartsockem musíte probít zpět „do zákopů". Poté již následuje posun proti časové ose a vy se vracíte o několik dnů zpět k vaší jednotce. Podaří se zvrátit tok dějin? Odpověď na tuto palčivou otázku dá pouze bystrost vašeho úsudku a rychlost vašich reakcí!

Jako respektovaný vůdce budete postupně velet třem různým týmům: jednotce palebné podpory, skvadře obsluhující těžký kulomet a nakonec



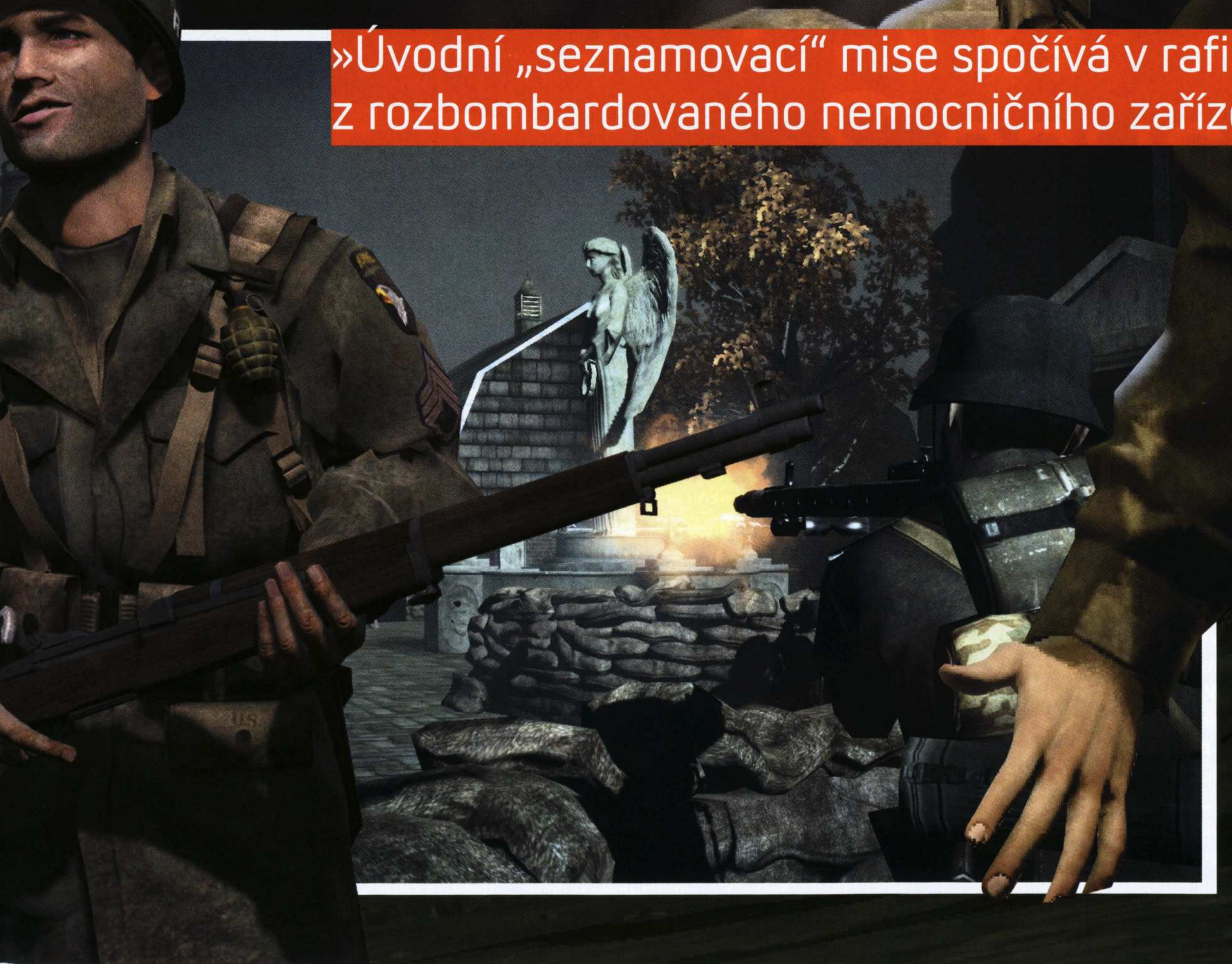
K bezpečnosti práce neodmyslitelně patří ochranné pokrývky hlavy



hrstce vojáků vybavené tarasnicí. Intuitivní ovládání vychází z osvědčeného modelu svých dvou předchůdců, přičemž přibylo několik nových příjemných funkcí. Kurzor se automaticky zaměřuje na své potenciální živé i neživé cíle: hodláte nejprve přesným hodem granátu zlikvidovat obranný násos a poté protivníky zahrnout přívalem sekaného olova? V Hell's Highway bude realizace takové i podobných akcí jednodušší a přehlednější než kdykoliv předtím. Novinkou je také barevná reflexe aktuální situace – zčervená-li celá obrazovka, je to jasným znamením, že se váš tým nachází v akutním nebezpečí a je třeba urychleně změnit úkryt anebo bezodkladně zapracovat na odstranění původů ohrožení.

Celkové atmosféře přispívá i zbrusu nová funkce filmového zpomalení času, kdy se v určitých zlomových chvílích kamery přepnou do nejefektnějších úhlů a servírují celé dění v neodolatelně atraktivní podobě. S tím souvisí i záměr tvůrců vyhovět hráčskému publiku s řekněme „menším taktickým, o to však akčnějším“ vkusem, kdy by při vhodně zvolené obtížnosti mělo být možné hru dokončit i bez důsledného strategického uvažování – tolik typického právě pro první dva díly série BiA.

»Úvodní „seznamovací“ mise spočívá v rafinovaném útěku z rozbombardovaného nemocničního zařízení v Eindhovenu



Ohromující vizuální zpracování je patrné z okolních obrázků, a připočtemeli k němu ještě potěšitelný fakt, že se nejedná pouze o samoúčelnou potěchu hráčských sítnic, ale kombinaci s precizní fyzikou, vyspělou umělou inteligencí počítačem ovládaných protivníků a realisticky se chovajícím herním prostředím, je výsledný efekt naprosto uchvacující. Zvážíme-li navíc i fakt, že pilní lidé z Gearboxu pracují na BiA: HH téměř třetí rok a rozhodli se pro svůj počin licencovat technologii Unreal 3 enginu, můžeme již nyní s klidným svědomím prohlásit, že se bude s jistotou jednat o jednoho z nejvážnějších kandidátů na prestižní ocenění „hry roku“.

JUST CAUSE 2

VYDAVATEL: EIDOS INTERACTIVE | **VÝROBCE:** AVALANCHE STUDIOS | **DOKONČENO** 65 %

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** BUDE OZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 2008

Just Cause 2

AUTOR: Jiří Bigas ml.

Další vyzyvatel GTA? Postavte se do fronty... Aha, vy si jdete pro reparát. Tak prosím

KDYŽ SE NA PODZIM 2006 vedrala na světlo světa slibně vyhlížející freeformová akce Just Cause od stockholmského týmu Avalanche Studios, většina odborné veřejnosti tomuto titulu prorokovala víceméně světlou budoucnost. Neotřelý titul i přes některé nesporné chybky zaslouženě zaujal hráčskou obec díky ve své době ještě poměrně originálnímu prostředí a s hlavou vztyčenou se tak dokázal svézt na sílící vlně popularity městských akcí. A ty koneckonců fakticky vzato také jako jeden z prvních paradoxně vyvedl z jejich původních prostředí. Riskantní přístup se švédským vývojářům vyplatil a fanoušci akčních titulů si pochvalovali příchod specifického hrdiny, který nejde pro ránu daleko a nejen svým zevnějškem připomíná jakýsi kulturní mix mezi Desperadem Antonia Banderase a agentem Ethanem Huntem z Mission: Impossible.

Naneštěstí Just Cause postihl osud, jenž v posledních letech spojuje drtivou většinu běžných her. Jakékoli jiné tituly než výjimečné jsou brzy zapomenuty, což se stalo i v tomto případě. Pozitivní čísla z prodejů prvního dílu však nedovolila vydavatelům z Eidosu zaváhat, a tak dostali Avalanche Studios druhou šanci.

ROZPOUTEJTE V RÁJI PEKLO

Tak jako posledně se i tentokrát hráči stylizují do role zvláštního agenta CIA Rica Rodrigueze, jehož zavede poslání na zcela nový a tajuplný tropický ostrov Panau, nacházející se někde v oblasti jihovýchodní Asie. Rico však ani v nejmenším nemůže pomýšlet na bezstarostné slunění pod kokosovými palmami a popíjení daiquiri.

Do ráje jej přivedou – jak jinak – povinnosti. Nečeká na něj totiž o nic menší úkol, než je destabilizace celého ostrova a odstranění zdejšího diktátora, který je trnem v oku všem liberálně smýšlejícím zemím. Cesta za odstraněním mocipána Baby Panaye ovšem nebude nijak lehká či rychlá. Nezbývá tak než postupně nastartovat revoluci v každém zapadlém koutě tropického ráje, každé vesnici a každém městě. Jen touto cestou si získáte přízeň ostrovních rebelů a současně s tím také jejich materiální i fyzickou podporu.

Neocitnete se v úplně neznámém a novém prostředí. Ricovi se totiž připomene jeho starý známý z předešlého dobrodružství, bývalý „bratr ve zbrani" Tom Sheldon. Na přátelské

VE ZKRATCE

V kůži tajného agenta Rica Rodrigueze se v rozsáhlé freeformové akci už podruhé vydáte na nelehkou pouť za svržením krutého diktátora, který sužuje smyšlený tropický ostrov Panau.

»Dokážete odstranit tyranského diktátora malého tropického ostrova?

setkání u skleničky whisky to ovšem nevypadá. Ricův ex-kolega totiž opustil řady CIA a ocitl se na druhé straně barikády. Ronit slzy ovšem pro přeběhlíka nemusíte. Váš vstup do hry vám alespoň ze začátku bude zpříjemňovat a usnadňovat kolegyně Maria Kane.

OPRAVDU SLUŠNÝ NÁKLAD NOVINEK

Až doposud ale popis hry téměř v každé maličkosti po právu dával vzpomenout především na díl předchozí. V čem vlastně Just Cause 2 inovoval? Tvůrci sebevědomě prohlašují, že pokračování je v každém ohledu lepší a větší. Titul má nabídnout více svobody, více možností k objevování a průzkumu, více prostoru k experimentování. Podle tvůrců na Rica čekají stovky aktivit, ke kterým se bude moci během času propracovat.

Kromě většího objemu Just Cause 2 dostane do vínku i několik kvalitativních novinek, které by měly hru jasně odlišit nejen od dílu prvního, ale především od přímé konkurence, jíž pro jinak slibný titul představuje silný soupeř v podobě stále odkládaných Mercenaries 2 od Pandemic Studios. Jedním z nejzásadnějších a nejkontroverznějších kroků je naprosté vynechání jakýchkoli vedlejších misí. Tvůrci si podle svých slov vzali k srdci názory hráčů, kteří považovali řadu z nepovinných úkolů v prvním Just

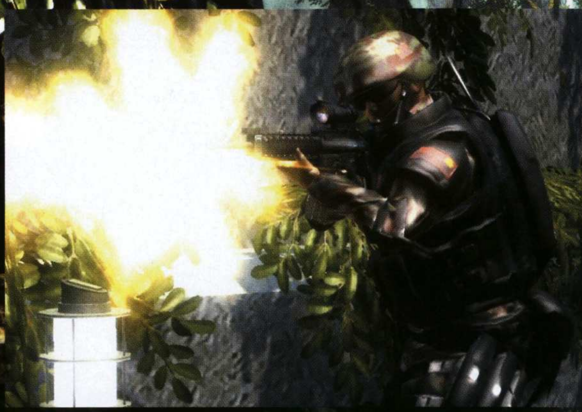
JAMES BOND V SOMBRERU

Jednomu z hlavních symbolů Just Cause jsme se v hlavním textu úmyslně nevěnovali. Jsou jím triky, parádičky a další skopičinky, kterými si Rico Rodriguez vypomáhá, ať už mu teče do bot nebo se chce jen tak předvést. I v tomto směru slibují tvůrci takříkajíc přitvrdit. Nejrůznější akrobatické prvky budou proto hrát zásadnější roli než kdykoli předtím. Řadu nových dovedností si Rico v mezičase osvojil sám a řadě dalších ho naučíte vy sami. Většinu už známých schopností navíc vývojáři hodlají dopilovat a vylepšit. Díky speciálnímu háku se budete moci přitáhnout k libovolnému dopravnímu prostředku i budově. Stejně tak ale kotvička poslouží i k přisunutí menších užitečných věcí blíže k vaší postavě. Nepřátelské jednotky navíc budete moci hákem kupříkladu srážet z těžko dostupných míst, čímž neslyšně ulehčíte svůj postup vpřed. Ricova chytrá hračka, která při mnoha dalších aktivitách supluje bič nebo laso, navíc půjde inteligentně kombinovat s dalšími zvláštními dovednostmi. Obzvlášť záludný bude hák třeba v tandemu s padákem.

„POŠLETE POSILY"

Aby Rico neměl svou cestu za svržením lstivého diktátora vyloženě snadnou, postaví mu vývojáři do cesty četné protivníky, kteří se mají pochlubit záludnější a taktičtější umělou inteligencí. V mnohém prý navíc budou napodobovat samotného titulního hrdinu bez bázně a hany. Nelze prý čekat, že by se oponent nechal bez protestů zlikvidovat třeba prostou střelbou z vozu. Nenechte se proto překvapit, když se řidič-cíl změní na útočníka a vykloněn ze svého auta pokropí dávkou ze samopalu pro změnu vůz váš. Stejně tak ztratit se z dohledu pronásledovatelů nebude zdaleka tak snadné jako dřív. Pokud vám nestačí pěšky, nebudou váhat a se zarputilostí kantorky ze základní školy vás začnou pronásledovat třeba v příhodně přistavené dodávce. Když oponenti seznají, že Ricovi nestačí, nevezmou zpravidla do zaječích ani se nenechají bezmyšlenkovitě poslat do věčných lovišť. Namísto toho si zavolají posily. Další vojáky v lepším případě, v tom horším pak rovnou vojenský vrtulník nebo třeba skupinu výsadkářů, kteří se vám snesou přímo za záda.

»S Ricem lze cestovat po ostrově i vysoko nad ním svobodněji než kdy dřív



Cause za zbytečné, a tak hra paradoxně ztratí něco z toho, co z ní činilo typického zástupce freeformových akcí. Smutnit však prý nemáme. Ztrátu by nám měla vynahradit hlavní dějová linie, která bude obsahovat množství sekundárních aktivit a úkolů.

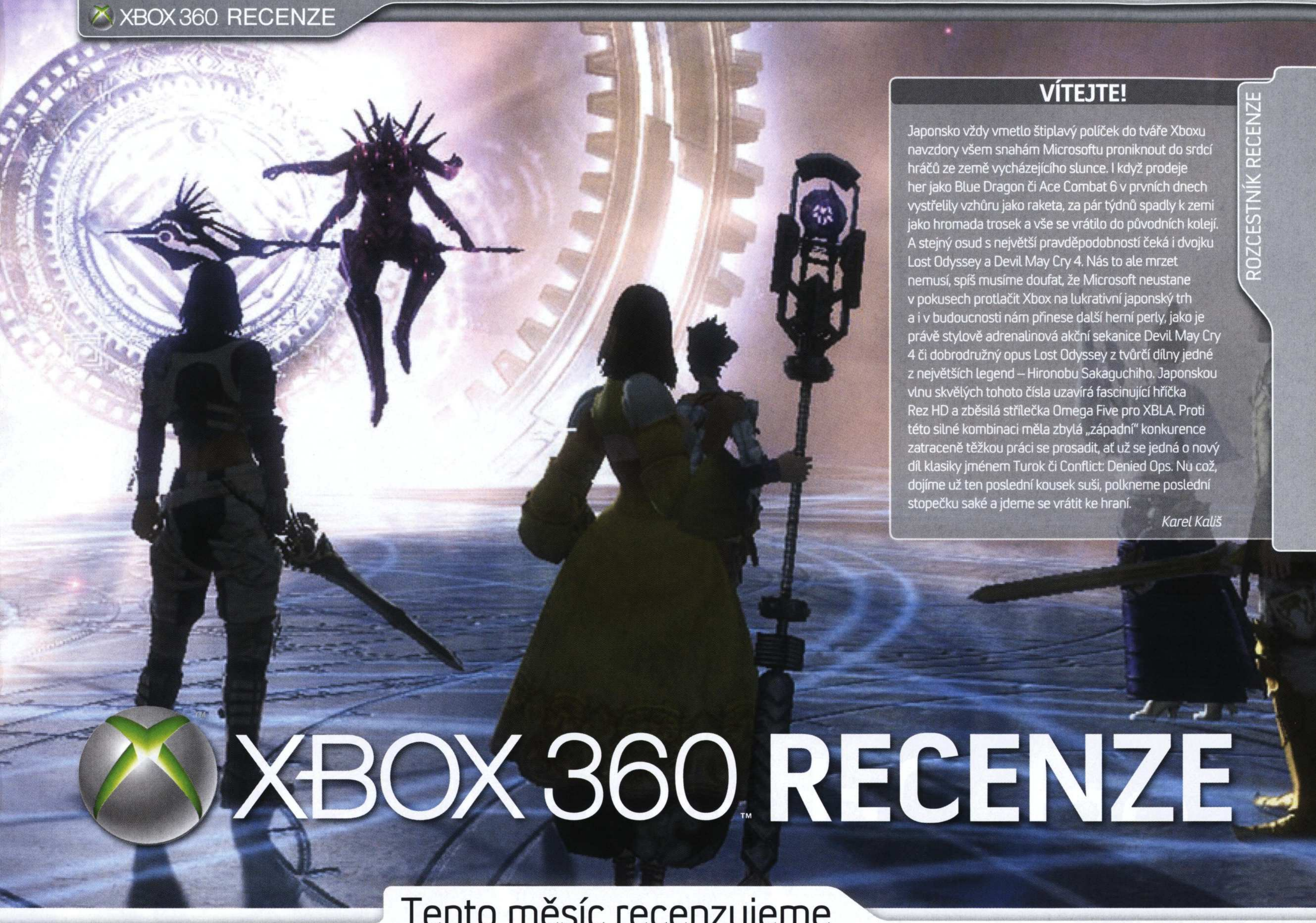
Často proklamovaná svoboda pohybu ve hrách s otevřeným světem je dle týmu Avalanche Studios mýtus. Namísto jednoduché vábničky v podobě absolutní volnosti by mělo Just Cause 2 hráče samo o sobě motivovat k aktivitě a průzkumu. Plněním úkolů se totiž Rico dopracuje mimo jiné i k novým schopnostem a vybavení. Přesto nás vývojáři ani v nejmenším nechtějí ochudit o to, co činí z každé freeformové akce takovou zábavu – a co bylo koneckonců silnou zbraní už prvního dílu. S Ricem lze cestovat po ostrově s rozlohou jednoho tisíce kilometrů čtverečních i vysoko nad ním svobodněji než kdy dřív. Zapracovat tvůrci chtějí na bohatším vozovém parku, ale ke slovu se dostanou i rychlé motorové čluny nebo vojenská letadla. Netřeba přitom dodávat, jak každý z těchto prostředků rozšíří už tak bohaté spektrum možných řešení jednotlivých misí.

TROPICKÝ OSTROV JAKO Z POHLEDNICE

Just Cause 2 by ale rád po vzoru svého předchůdce zaujal nejen nápady, ale i audiovizuálním zpracováním. A předpoklady k tomu upřímně řečeno má. Dojem na hráče dokázal v mnoha momentech udělat už první díl, Just Cause 2 má ale startovní pozici určitě výhodnější. Hra poběží na Avalanche enginu druhé generace, který si sami tvůrci od základů vytvořili. Především už ale tentokrát nebudou titul brzdit slabší platformy. Není totiž vůbec od věci připomenout, že první Just Cause si v tomto směru ukousl skutečné velké sousto – titul téměř současně vyšel na starších systémech jako PS2 či prvním Xboxu i next-gen konzoli Xbox 360 a PC. Něco takového zkomplikuje život i velkým vývojářským studiím, tudíž nelze než opětovně smeknout před umem „nováčků" z Avalanche Studios.

Vývojáři slibují předvést co možná nejlepší vizuální podívanou, ať už se vydáte na průzkum po svých, nebo budete sledovat zemi ze vzdálenosti několika kilometrů. Přepracování tak zcela pochopitelně nemohl uniknout ani mírně vysmívaný vzhled titulní postavy a její ne zcela pregnantní animace pohybu. Zdali však nakonec po grafické stránce bude moci Rico soupeřit i s žoldáky z Mercenaries 2 či s oslnivou vegetací PC hitu Crysis, je zatím ve hvězdách. Pokud jde ovšem o členitost terénu a jeho pestrost, Just Cause 2 si ani s jedním ze jmenovaných v ničem nezadá. Rico Rodriguez bude taktéž řádit na písčitých plážích, v husté džungli i mezi zasněženými vrcholky hor. Navíc však tvůrci slibují perfektně navržený a komplexní ekosystém celého světa, jenž se rovněž postará o větší města, která budou ve hře nově přítomná, a rušný život v nich.

Když si k už jmenovanému navíc připočteme tradiční sliby vývojářů ohledně dramaticky vylepšené AI Ricových protivníků nebo nový hybridní zaměřovací systém, který chce do jednoho fungujícího celku skloubit automatické zaměřování a ruční míření, nezbývá než doufat, že se většině závazků Avalanche Studios podaří dostát. V takovém případě se totiž můžeme těšit na skutečně mimořádný herní bonbónek, který nám všem na podzim prodlouží freeformové radovánky po snad již dohraném Grand Theft Autu IV.



VÍTEJTE!

ROZCESTNÍK RECENZE

Japonsko vždy vmetlo štiplavý políček do tváře Xboxu navzdory všem snahám Microsoftu proniknout do srdcí hráčů ze země vycházejícího slunce. I když prodeje her jako Blue Dragon či Ace Combat 6 v prvních dnech vystřelily vzhůru jako raketa, za pár týdnů spadly k zemi jako hromada trosek a vše se vrátilo do původních kolejí. A stejný osud s největší pravděpodobností čeká i dvojku Lost Odyssey a Devil May Cry 4. Nás to ale mrzet nemusí, spíš musíme doufat, že Microsoft neustane v pokusech protlačit Xbox na lukrativní japonský trh a i v budoucnosti nám přinese další herní perly, jako je právě stylově adrenalinová akční sekanice Devil May Cry 4 či dobrodružný opus Lost Odyssey z tvůrčí dílny jedné z největších legend – Hironobu Sakaguchiho. Japonskou vlnu skvělých tohoto čísla uzavírá fascinující hříčka Rez HD a zběsilá střílečka Omega Five pro XBLA. Proti této silné kombinaci měla zbylá „západní" konkurence zatraceně těžkou práci se prosadit, ať už se jedná o nový díl klasiky jménem Turok či Conflict: Denied Ops. Nu což, dojíme už ten poslední kousek suši, polkneme poslední stopečku saké a jdeme se vrátit ke hraní.

Karel Kališ

XBOX 360 RECENZE

Tento měsíc recenzujeme

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8–10	**JASNÁ VOLBA** Hra, která vám nesmí ujít
6–7	**KVALITNÍ ZÁBAVA** Na špičku stále něco chybí
4–5	**ČISTÝ PRŮMĚR** Počkejte na zlevněnou edici
2–3	**VÁŽNÉ NEDOSTATKY** Nemá smysl se jim věnovat
0–1	**TOTÁLNÍ ODPAD** Radši si uštrikujte svetr

64 Lost Odyssey

Jaké je to asi být nesmrtelným, prodírat se staletími a sledovat, jak postupně umírají všichni běžní smrtelníci, které jsme měli rádi? Na to se snaží odpovědět tisíciletý příběh Kaima, jejž vyvrhla mysl vývojářského guru Hironobu Sakaguchiho.

68 FIFA Street 3

Nač prohánět po zeleném pažitu dvacet dva kopálistů, když hra v desíti čutálistech na zaplivaném plácku za vaším domem je daleko akčnější a zábavnější? Vezměte si do týmu Kollera, Ronaldinha, Rooneyho a Fabregase a vzhůru do hry.

72 Devil May Cry 4

Nový díl ďábelsky zábavné rubanice zavítal i na Xbox 360 a vraždění zástupů pekelných pohůnků nikdy nebylo stylovější. Čtyřka v názvu sice může odrazovat, ale nebojte se seznámit s novým hrdinou a brutální akce může i naprostý nováček.

75 World Championship Poker 2: All In

Do světa magické přitažlivosti hazardních her je snadné vstoupit, ale velmi těžké odejít. Pokud tedy nezačnete hrát poker na Xboxu 360, kde neprohrajete i své kalhoty a navíc stačí stisknout jedno tlačítko a jste z herny venku.

76 Turok

Nejznámější lovec dinosaurů všech dob se vrací znovu podřezávat krky přerostlých ještěrek a masakrovat kohokoliv, kdo se mu odváží postavit do cesty. Podařilo se Turokovi navázat na své slavnější dny, nebo se už jedná o vyčpělého hrdinu?

78 Conflict: Denied Ops

Nová doba si vyžaduje zjednodušení a víc akce. To se stalo zřejmě hlavním mottem při vývoji již pátého dílu série Conflict. Původní taktická akce se skvadrou čtyř členů speciálních jednotek se přetavila v dravější zážitek s dvojkou hrdinů.

Arkádovky

Rez HD 80

Popsat Rez není zrovna nejsnadnější, přiblížit jeho kvality je daleko lehčí. Rez je totiž naprosto fascinující herní zážitek, který naplno pohltí vaše smysly. Vnořte se do virtuálního světa a bojem vytvářejte hudbu. Je to zábava!

Omega Five 80

Doba nadvlády skrolovacích střílreček je už dávno pryč, ale naštěstí existuje XBLA, díky které si můžeme znovu nostalgicky zavzpomínat na pecky jako R-Type. Omega Five staví na ověřených základech a navíc se honosí líbivým grafickým kabátkem. Co chtít víc?

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ – **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní.

JASNÁ VOLBA – **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 – **POUZE NA XBOX 360** Zcela nebo časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE – **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD – **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

Lost Odyssey

Tvůrce Final Fantasy přináší zatím nejvýpravnější RPG, obohacené nebývalou dávkou poetiky

AUTOR: Martin Zavřel

KOLEGA ONDRA ŠKOCH (člen české komunity fanoušků Final Fantasy, stejně jako já) v minulém čísle OXM vložil do svého preview Ztracené odysey takovou dávku citů, že mi příjemně usnadnil práci. Ano, přesně jak to popsal, tahle hra je v první řadě mimořádně silným příběhem s řadou emotivně silných momentů a hlubokých myšlenek. Ačkoliv se odehrává na pozadí gigantické, svět pohlcující válečné apokalypsy, soustředí se především na hlavního hrdinu a jeho složité životní trauma: nesmrtelnost.

Kaim Argonar putuje světem již tisíc let, díky čemuž zažil nespočet bolestivých loučení, způsobených krátkostí a křehkostí lidského života jeho blízkých. Snad proto vzdal snahu o vlastní rodinu i přátele a putuje z místa na místo, vydělávaje si na živobytí především jako – z pochopitelných důvodů velmi žádaný – žoldák. Jenže nekonečné bitvy si na něm také vyberou svoji daň a on začne upadat do jakési – částečně dobrovolné – amnézie, ve které se mu po nocích, ve snech, vrací střípky zážitků z uplynulého tisíce let. Už ani sám neví, jestli se snaží zapomenout nebo si naopak vzpomenout. A jeho odcizení se vlastním vzpomínkám, lidem okolo i světu jako takovému tvoří ideální výchozí situaci pro hráče, který tak bude hledat svoji novou identitu, nové přátele a cestu společně s Kaimem.

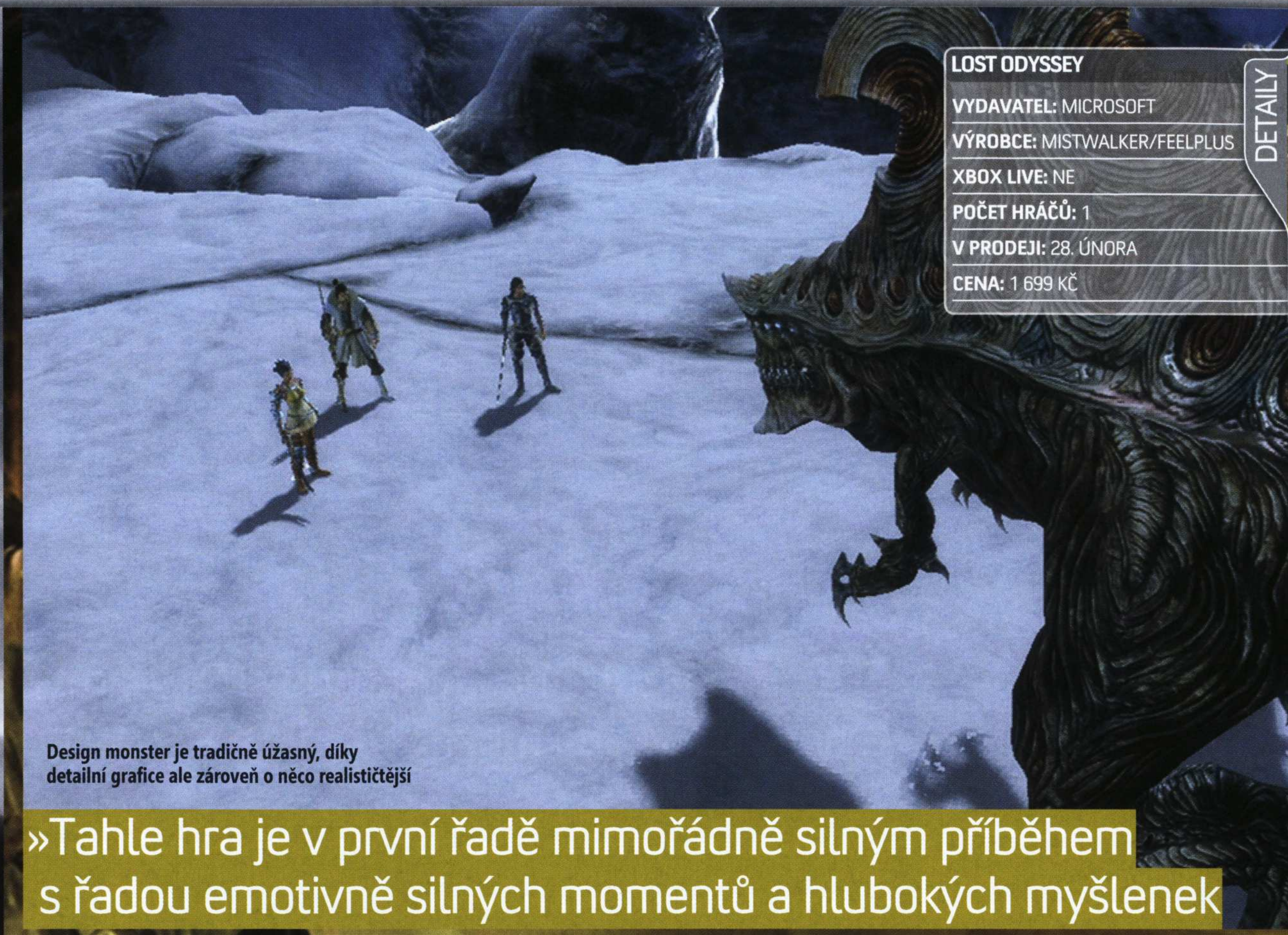
PRŮMYSLOVÁ REVOLUCE

Herní svět Lost Odyssey je výrazně odlišný od toho našeho. Připomíná ale konec devatenáctého století a vize průmyslové revoluce založené na parostrojích podle Julese Vernea (ve hře dokonce nechybí ponorka jménem Nautilus). Tahle průmyslová revoluce ovšem není založená na parní energii, nýbrž na energii magické, kterou podle všeho v sobě nesou všechny živé bytosti i planeta a její suroviny jako takové: jde jen o proces, jak magickou energii z těchto zdrojů těžit. Díky tomu je hra přeplněná designově úžasnými stavbami, vozidly nebo stroji. A zbraněmi, jelikož průmyslový pokrok se samozřejmě projeví také zde.

Válčící velmoci se předhánějí v sestavení mocnější armády nebo magické zbraně hromadného ničení. V působivé úvodní scéně bitvy dvou armád tedy budete sledovat magické sloupy, oživující padlé vojáky okolo sebe nebo brutální útok přivoláním gigantického magického meteoru, jenž srovná celé bojiště se zemí spolehlivěji než atomovka. Království Uhra totiž sestavilo experimentální magickou věž „Grand Staff", schopnou vyvolat kouzla na planetární úrovni. A právě o zmocnění se této strašlivé ničivé síly ve hře půjde, přičemž původní nasazení vašeho hrdiny jakožto žoldáka se poměrně rychle promění v osobní záležitost, kde nebude chybět pořádný padouch, skupina přátel, nějaký ten nečekaný zrádce, nečekaný spojenec a samozřejmě: láska i smrt. Prostě japonská RPG epika v nejlepší formě.

STARÁ RPG ŠKOLA

Věrnost hry tradičním pravidlům a mechanikám žánru japonských RPG je maximální. Otázkou zní, zda to byl záměr (obava o neúspěch nějakého výrazného



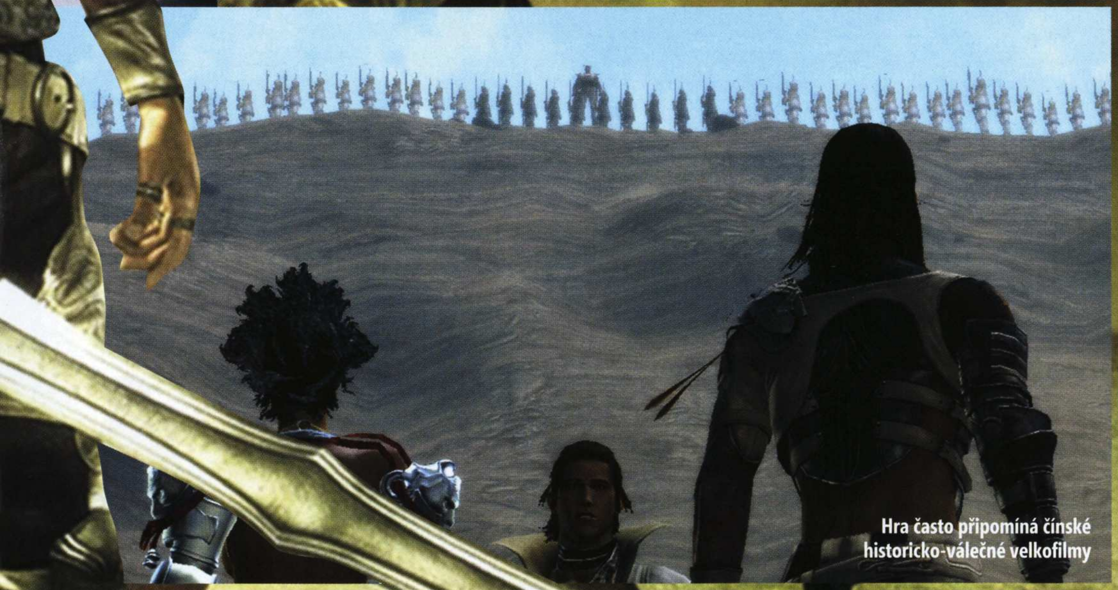
Design monster je tradičně úžasný, díky detailní grafice ale zároveň o něco realističtější

LOST ODYSSEY

DETAILY

- **VYDAVATEL:** MICROSOFT
- **VÝROBCE:** MISTWALKER/FEELPLUS
- **XBOX LIVE:** NE
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **V PRODEJI:** 28. ÚNORA
- **CENA:** 1 699 KČ

»Tahle hra je v první řadě mimořádně silným příběhem s řadou emotivně silných momentů a hlubokých myšlenek



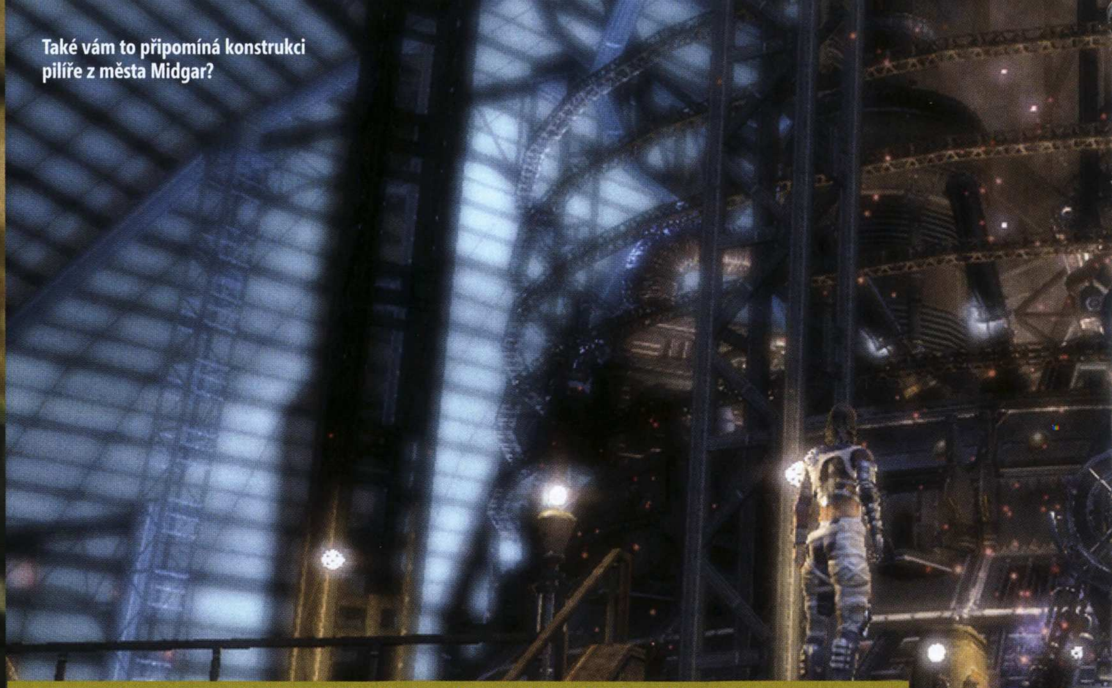
Hra často připomíná čínské historicko-válečné velkofilmy

V důsledku ničivé magie se během hry zhroutí klima, což připomíná katastrofické vize globální oteplování

LEPŠÍ NEŽ...?

Fanouškům RPG se jistě jako první krade na jazyk jednoduchá otázka: je Lost Odyssey lepší než druhá hra studia Mistwalker, loni vydaný Blue Dragoon? Nuže, nepochybně ano. Lost Odyssey je větší, delší, výpravnější a propracovanější. Kromě toho jde výrazně o hru pro starší hráče, především přemýšlivé a citově založené dospělé. Manželka mého známého například strávila jejím hraním řadu nocí, několikrát u hry plakala dojetím a propadla jí ještě víc, než její muž. Na druhou stranu obsahuje Lost Odyssey méně invence, než Blue Dragoon.

Poněkud složitější je srovnání vůči Mass Effect. Znovu ale platí, že za své peníze dostanete v případě Lost Odyssey několikanásobně více desítek hodin zábavy, než v případě Mass Effect. Kromě toho lze prohlásit, že Lost Odyssey se svými hi-res renderovanými filmy a scénami apokalyptické destrukce (např. velká námořní flotila versus gigantické mořské nestvůry apod.) je o něco „výpravnější". Po stránce rozsahu hry může důstojně konkurovat snad jedině Oblivon: GOTY edice.



Také vám to připomíná konstrukci pilíře z města Midgar?

„SMÍCHEJTE MI ŠESTKU A DESÍTKU, PROSÍM"

Dlouholetí příznivci Hironobu Sakaguchiho a jeho Final Fantasy série budou při hraní Lost Odyssey zažívat silné Déjà Vu. Téma překotné průmyslové revoluce, založené na využití magické energie, dobře znají z Final Fantasy VI. Podobnost jde do takové míry, že citelně kopíruje např. úvodní slovo vypravěče nebo dokonce titulní skladbu. Hra jako celek je pak výrazně podobná Final Fantasy X, od designu postav, kostýmů a zbraní až po zobrazení herního prostředí a další prvky. Fanouškovi nebude dělat problém ani vypozorování dalšího „půjčování si vlastních nápadů", např. detail na oko hrdiny v úvodní scéně dobře známe z úvodní scény Sakaguchiho filmu Final Fantasy: Esence života.

originálního prvku v takto nákladné, neskutečně výpravné hře) nebo vynucená ctnost (způsobená například omezeným časem na vývoj nebo nějakými pokyny hlavního investora, Microsoftu). Každopádně zde najdete veškeré tradiční prvky, od pohybu po herním prostředí v podobě jediné postavy (všechny členy družiny uvidíte jen ve filmových scénách a po přesunu do bojové arény) či tahových soubojů (které jsou ovšem divácky velmi vděčné a mají zase o kus blíže k sekvenci z nějakého výpravného akčního fantasy filmu) přes jejich náhodné spouštění v průběhu pohybu po prostředí až po jednotlivé prvky soubojů: magii založenou na živlech (voda platí na oheň apod.), možnosti útoku běžného nebo speciálního, útěku, používání předmětů atd.

Nějaký ten nový prvek se ale najde. Tím hlavním je mechanika „zdi" během soubojů. Funguje to tak, že musíte svoje aktivní bojovníky (maximálně pět zároveň, z postupně nabírané družiny devíti povinných hrdinů a hrdinek) rozdělit na dvě skupiny – přední a zadní. Ta přední přitom nese nápor většiny útoků nepřítele, a dokud je naživu, tvoří jakousi „zed", blokující nebo alespoň snižující zranění postav v zadní řadě. Tahle ochrana je úměrně silná podle toho, jak silné jsou postavy v přední linii a nakolik už jsou třeba zraněné.

»Hra je neskutečně krásná, detailní, barevná a narvaná všemi možnými i nemožnými detaily

Hra je tomu samozřejmě uzpůsobena, takže budete mít ve hře výrazně silné postavy, ale také velmi slabé (ženy nebo dokonce děti), které ale přitom v boji budete potřebovat kvůli jejich unikátním schopnostem. Nepřátelé mechaniku „zdi" také chytře využívají, většinou mají v přední linii nějaké hrubé, silné a odolné příšery, za kterými se schovávají zákeřní kouzelníci apod. Ostatně zadní řada je sice méně zranitelná, ale také hůře fyzicky dosáhne na protivníka – proto zde tradičně najdete léčitele a kouzelníky, pro které je fyzická vzdálenost irelevantní. Druhým výrazným prvkem v soubojích je pak „prstenec útoku", což je stahující se časovaný kruh okolo nepřítele, který musíte ve správný okamžik zastavit (tato funkce je šikovně umístěna na tlačítko RT, které jsme zvyklí používat pro střelbu v akčních hrách). Správné načasování znamená výrazně silnější útok.

ZTRACENÉ SNY

Samotný název hry svádí k nostalgickým pocitům – a hledání ztracených snů, inovativní prvek v příběhové stránce hry, tyto pocity zaručeně vyvolá. Jak Kaim prochází herním světem, různé situace nebo místa mu přivodí záblesky vzpomínek, které následně evidujete a prohlížíte jako samostatně spustitelné sny. Tyto nejsou hratelné a nemají ani podobu tradičního filmu, jde o krátké textové příběhy, podbarvené působivou hudbou a éterickými obrázky na pozadí. Zde se pozná mistrovská ruka přizvaného básníka a spisovatele, jelikož zde obsažené příběhy zaručeně okouzlí a dojmou. Všechny přitom zapadají do složitého a trýznivého tisíciletého osudu hlavního hrdiny.

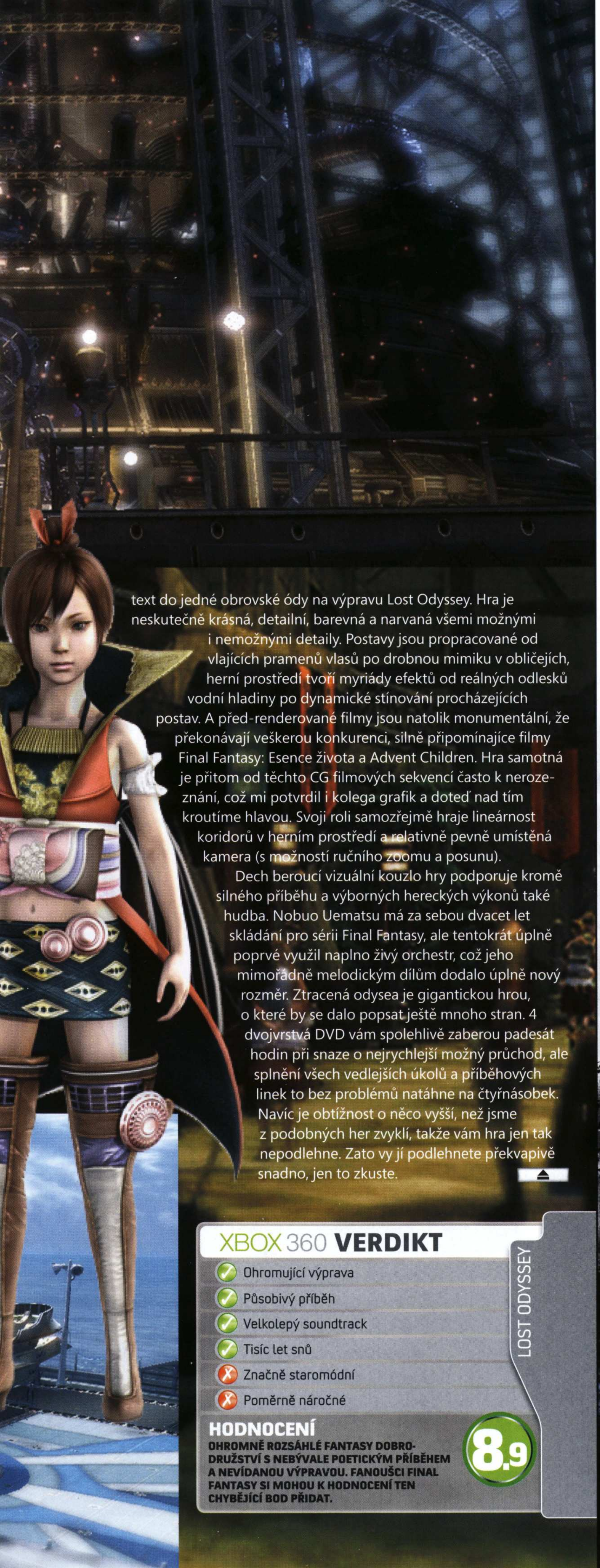
Hra ovšem tlačí na emoce také přímo ve svém průběhu – mezi stovkami filmových sekvencí hlavního příběhu najdete také prozatím nejlépe zpracovaný pláč v počítačové hře, kde slzy na detailní mimikou obdařených tvářích postav mají skutečně průhlednou a fyzikálně odpovídající podobu stékající tekutiny... stejně opravdovou, jako je síla celé té scény. Mimochodem, motiv nesmrtelného hrdiny a jeho vztahu k obyčejným lidem je pěkně zapracován také do vývoje postav – nové schopnosti se sami od sebe učí lidé, zatímco nesmrtelní (Kaim není jediným ve hře) se nové věci učí od nich.

DLOUHÁ CESTA

Záměrně jsem se snažil odkládat popis technických kvalit hry až na konec recenze, jelikož jinak by bylo velmi obtížné udržet se na uzdě a nezvrhnout celý

Překrásný parník královny Numary budete moci časem sami řídit napříč oceány herního světa

Ze všech speciálních grafických efektů patří práce s vodou k těm nejúžasnějším



text do jedné obrovské ódy na výpravu Lost Odyssey. Hra je neskutečně krásná, detailní, barevná a narvaná všemi možnými i nemožnými detaily. Postavy jsou propracované od vlajících pramenů vlasů po drobnou mimiku v obličejích, herní prostředí tvoří myriády efektů od reálných odlesků vodní hladiny po dynamické stínování procházejících postav. A před-renderované filmy jsou natolik monumentální, že překonávají veškerou konkurenci, silně připomínajíce filmy Final Fantasy: Esence života a Advent Children. Hra samotná je přitom od těchto CG filmových sekvencí často k nerozeznání, což mi potvrdil i kolega grafik a doteď nad tím kroutíme hlavou. Svoji roli samozřejmě hraje lineárnost koridorů v herním prostředí a relativně pevně umístěná kamera (s možností ručního zoomu a posunu).

Dech beroucí vizuální kouzlo hry podporuje kromě silného příběhu a výborných hereckých výkonů také hudba. Nobuo Uematsu má za sebou dvacet let skládání pro sérii Final Fantasy, ale tentokrát úplně poprvé využil naplno živý orchestr, což jeho mimořádně melodickým dílům dodalo úplně nový rozměr. Ztracená odysea je gigantickou hrou, o které by se dalo popsat ještě mnoho stran. 4 dvojvrstvá DVD vám spolehlivě zaberou padesát hodin při snaze o nejrychlejší možný průchod, ale splnění všech vedlejších úkolů a příběhových linek to bez problémů natáhne na čtyřnásobek. Navíc je obtížnost o něco vyšší, než jsme z podobných her zvykli, takže vám hra jen tak nepodlehne. Zato vy jí podlehnete překvapivě snadno, jen to zkuste.

XBOX 360 VERDIKT

LOST ODYSSEY

- ✓ Ohromující výprava
- ✓ Působivý příběh
- ✓ Velkolepý soundtrack
- ✓ Tisíc let snů
- ✗ Značně staromódní
- ✗ Poměrně náročné

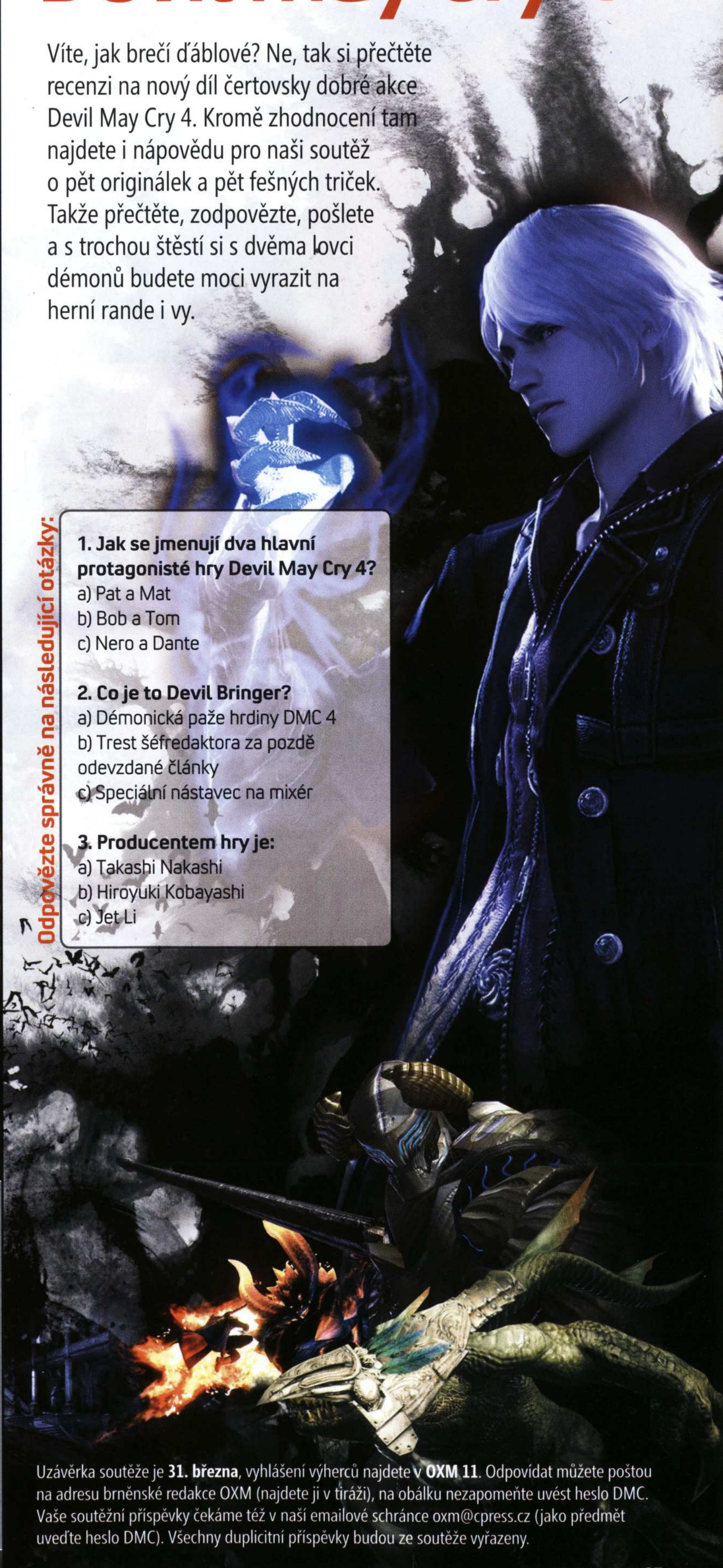
HODNOCENÍ

OHROMNĚ ROZSÁHLÉ FANTASY DOBRODRUŽSTVÍ S NEBÝVALE POETICKÝM PŘÍBĚHEM A NEVÍDANOU VÝPRAVOU. FANOUŠCI FINAL FANTASY SI MOHOU K HODNOCENÍ TEN CHYBĚJÍCÍ BOD PŘIDAT.

8,9

Ďábelská soutěž

o originálku a tričko pekelného Devil May Cry 4



Víte, jak brečí ďáblové? Ne, tak si přečtěte recenzi na nový díl čertovsky dobré akce Devil May Cry 4. Kromě zhodnocení tam najdete i nápovědu pro naši soutěž o pět originálek a pět fešných triček. Takže přečtěte, zodpovězte, pošlete a s trochou štěstí si s dvěma lovci démonů budete moci vyrazit na herní rande i vy.

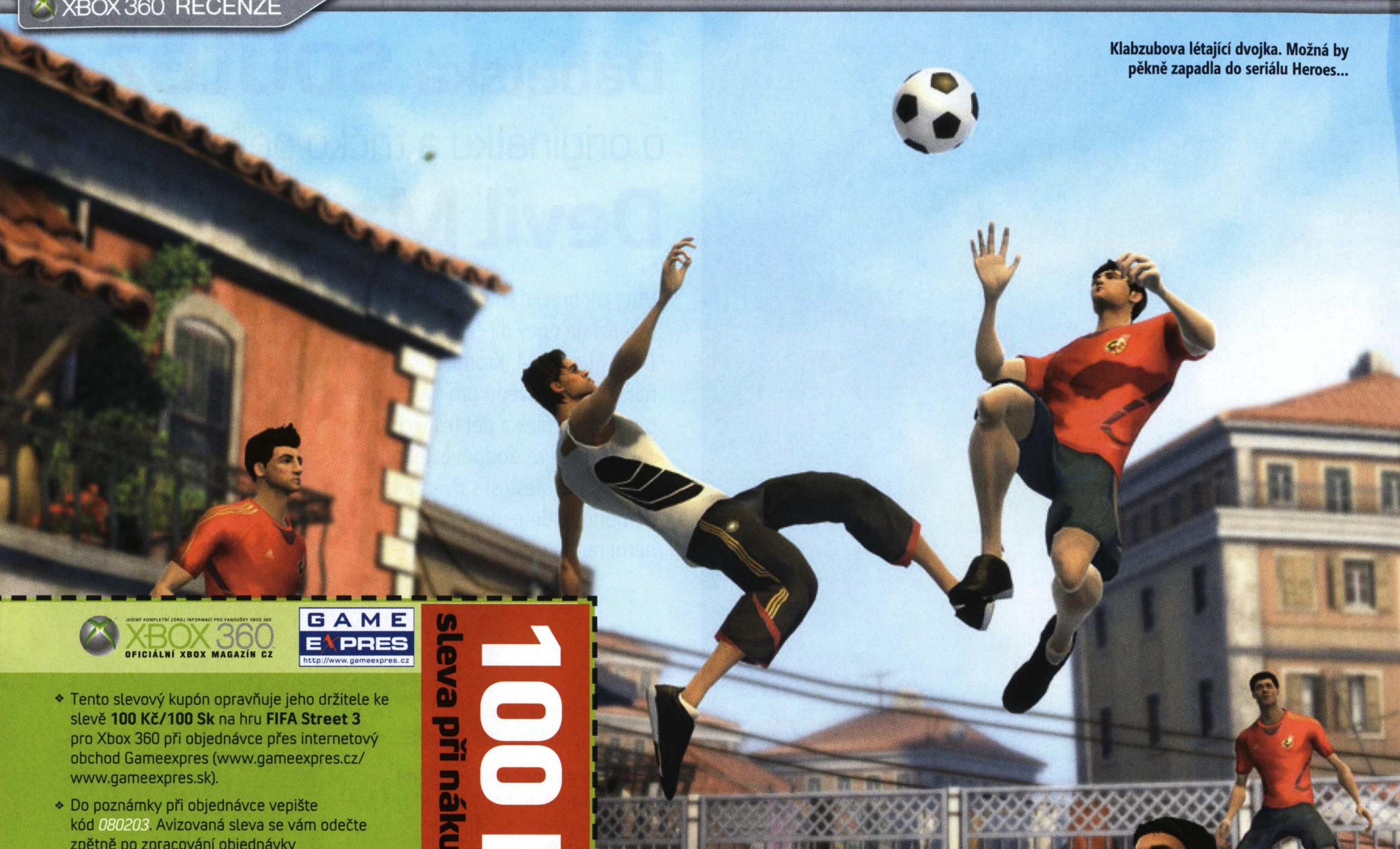
Odpovězte správně na následující otázky:

1. Jak se jmenují dva hlavní protagonisté hry Devil May Cry 4?
a) Pat a Mat
b) Bob a Tom
c) Nero a Dante

2. Co je to Devil Bringer?
a) Démonická paže hrdiny DMC 4
b) Trest šéfredaktora za pozdě odevzdané články
c) Speciální nástavec na mixér

3. Producentem hry je:
a) Takashi Nakashi
b) Hiroyuki Kobayashi
c) Jet Li

Uzávěrka soutěže je **31. března**, vyhlášení výherců najdete v **OXM 11**. Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo DMC. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce oxm@cpress.cz (jako předmět uveďte heslo DMC). Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.



Klabzubova létající dvojka. Možná by pěkně zapadla do seriálu Heroes...

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč
sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **FIFA Street 3** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód 080203. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **19. března 2008**.

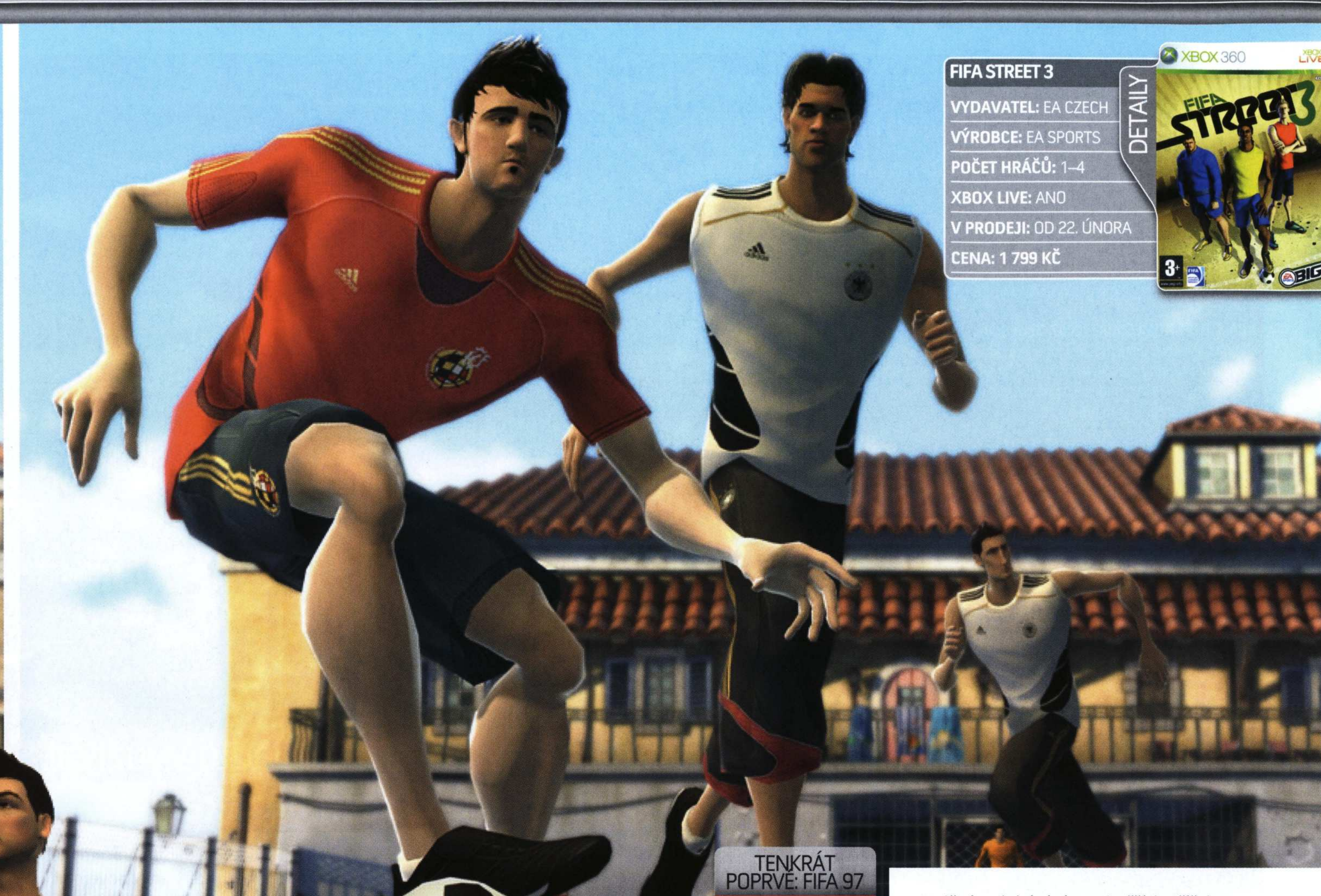
FIFA Street 3

Nuda i zábava v jednom balení

AUTOR: Kamil Gric

MÁME VÁM DODÁVAT naději, nebo předložit prostou pravdu? Zní to jako filozofická otázka, ale ve skutečnosti se jí zabývá téměř každý recenzent. Když jsem v předminulém čísle dopisoval řádky hodnotící preview verzi FIFA Street 3, byl jsem na vážkách: podusit hru ve vlastní šťávě a nakonec z ní vymáčknout i poslední kapičku naděje konstatováním, že žádné z negativ již nebude opraveno? Nebo stále bláhově doufat, že v příštích dnech a týdnech dojde k nápravě, která je stejně reálná jako bezkonfrontační tón na politické scéně? Ještě že existují recenze, které dovolí dokončit to, co mohou první dojmy pouze nakousnout... Škoda, že v případě FIFA Street 3 to nebude povídání zcela příjemné.

Neberte to jako automatický důkaz závadnosti a neatraktivnosti hry, která poprvé dorazila na next-gen systémy. Kvalita je přítomna: nadsázka v podobě karikaturního vzezření postaviček dává hře na líbivosti, v multiplayeru dokáže FIFA Street přilákat všechny hráče, pro které je plnohodnotný fotbal jednoduše málo akční, roztodivné úkoly dodávají kampani na zábavnosti (alespoň zprvu) a ovládání s využitím pravého analogu se jednoduše povedlo. Problém se neskrývá ani ve vizuálním zpracování, na němž si dávají pánové z EA jako vždy záležet. V čem tedy? Zatímco FIFA 08 je tím kouskem hry, s nímž strávíte dlouhé noci



FIFA STREET 3

DETAILY

VYDAVATEL: EA CZECH
VÝROBCE: EA SPORTS
POČET HRÁČŮ: 1–4
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: OD 22. ÚNORA
CENA: 1 799 KČ

TENKRÁT POPRVÉ: FIFA 97

Futsalové zápolení má v sérii FIFA mnohem delší historii, než kterou může trojice her pod značkou FIFA Street pamatovat. Poprvé si „pouliční" fotbal vývojáři osahali v ročníku 97, jenž nabídnul indoorovou kopanou s šesti hráči na každé straně. Chybělo autové vhazování a míče se o stěny odrážely zpět do hřiště, recenzenti přesto chválili povedenou grafiku a na druhé straně kritizovali hratelnost, která jim příliš připomínala ročník předcházející. Byl to však právě indoorový fotbal, který zajistil FIFA 97 nesmrtelnost: mnozí z fanoušků série jeho odstranění z dalších dílů (V 98 se objevil naposledy) dodnes litují.

ustavičným dobýváním nejvyšších příček a zdokonalováním svých manažersko-trenérských schopností, zde máte za jeden večer po zábavě.

„DOST BYLO PŘEDBÍHÁNÍ," ŘEKL ŠÉFREDAKTOR (A ZEMĚ SE ZACHVĚLA ČI TAK NĚCO)
Pravda, pravda. Začněme od začátku a pro chvíli předpokládejme, že nečtete recenze od poslední strany: přesněji od posledního čísla. Když jsem v prvních dojmech psal, že je FIFA Street 3 „překvapivě vším, jen ne tím, co bychom od série čekali", platí to i při druhém setkání. Vše, co se napoprvé líbilo, zůstalo dobré i ve finální verzi. Karikaturní ztvárnění hráčů a jejich postav mě nepřestalo bavit ani v dalších dnech, a co víc, má magické schopnosti přilákat k televizní obrazovce neznalé kolemjdoucí. „Kdo je ta vyzáblina v českém reprezentančním dresu?" zní jedna z otázek. „A co ten hromotluk vedle ní? Jo a ten hezoun v bráně, není to Saša Rašilov?" Ne, drazí přátele, to se jen spolu prohání Rosický, Koller a Čech, jako když naposledy prohráli s neškodným Polskem (promiň, Roso, ale neúčast neomlouvá).

Po stránce vizuální kvality prakticky nelze mít výtek: a popravdě, mohli bychom je mít k jakékoliv z posledních her od EA Sports? Odpovězte si sami. Ve FIFA Street 3 zvládli grafici a designéři vše od dokonalého karikaturního vzhledu postav až po živé ztvárnění nápaditých lokací jako Karlův most, které i přes svůj kreslený nádech zůstávají podobné reálným vzorům. Prakticky vše bylo laděno do živých pastelových barev, jako by mělo být kopání do míče někde na ulici tou nejzábavnější věcí v životě. Do jisté míry tomu tak je.

ŘÁDÍME NA ULICI

FIFA Street není první a zdaleka ani poslední značkou, jež se přestěhovala na ulici. Pomineme-li mimožánrové „uličnictví" v hrách jako Need for Speed Pro Street nebo bojovkách Street Fighter, zbude nám velká řádka sportů, které na ulici jednoduše patří. O které jde?

FREESTYLE STREET SOCCER (2004, PC/PS2/Xbox/GameCube)
Nápad pouličního fotbalu není nový: a už vůbec ne na Xboxu. V roce 2004 ho představila společnost Acclaim jako vizi války pouličních fotbalových gangů. Výsledek byl ale veskrze průměrný.

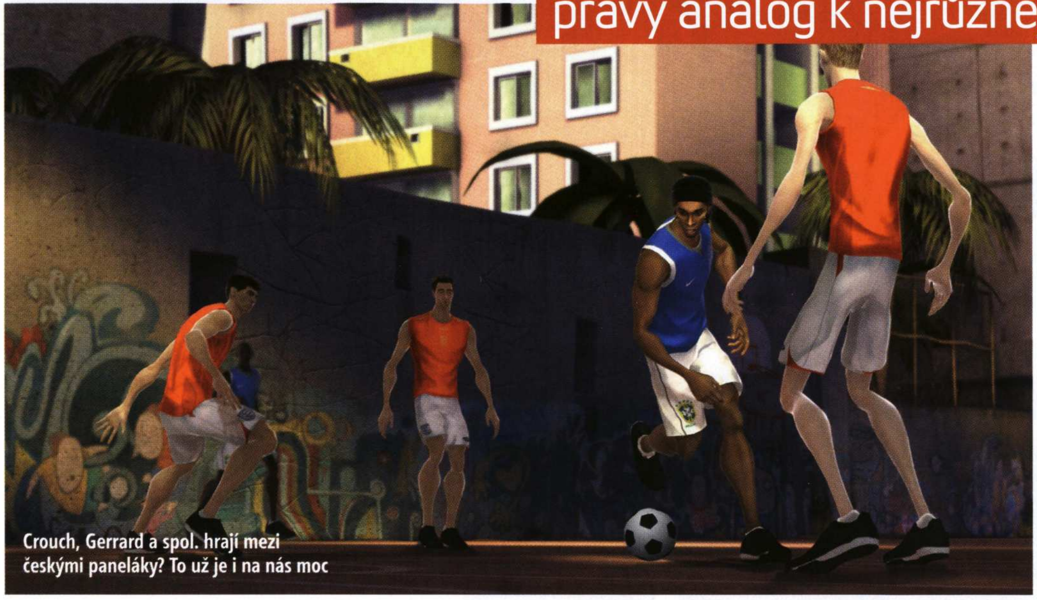
NBA STREET HOMECOURT (2007, Xbox 360)
Ulice a basketbal, tyhle dvě věci jdou jednoduše k sobě. EA má s pouličními sporty své zkušenosti: NBA Street Homecourt slaví letos v únoru roční výročí a bude se na něj vzpomínat v dobrém: šlo o výrazně nadprůměrnou hru.

STREET HOCKEY ´95 (1994, SNES)
Trocha nostalgie? Hokej na kolečkových bruslích si mohli vyzkoušet majitelé nintenďáckého Super NES již v listopadu roku 1994. Nešlo sice o hru převratnou, ale ve skupině až čtyř kamarádů mělo zápolení něco do sebe.

NFL STREET 3 (2006, PS2/PSP)
EA Sports ještě jednou. Na ulici převedli i americký fotbal a výsledek nebyl špatný– tedy z pohledu amerických fanoušků. U nás o hře prakticky nikdo neví.

TONY HAWK SÉRIE (dlouhá léta, skoro všechny platformy)
Nemohli jsme zapomenout, Tony. I když ti tvou pozici loni sebral až děsivě realistický a přitom návykový Skate, stále jsi byl tím, kdo na ulicích řádil nejvíce: a téměř na všech platformách, na něž si vzpomeneme.

»Chvalme člověka, kterého napadlo využívat pravý analog k nejrůznějším fintičkám



Crouch, Gerrard a spol. hrají mezi českými paneláky? To už je i na nás moc

Především pro vás, kteří si potrpíte na nápaditost ovládání. Chvalme člověka, kterého napadlo využívat pravý analog k nejrůznějším fintičkám. Nejdříve tu bylo NHL 08, kterému pomohlo dokonalé ovládání hokejky k nejvýznamnějšímu nárůstu na křivce zábavnosti za poslední léta, nyní se otěže chopila FIFA Street 3 se všemi svými kličkami a pohyby do strany. Ne snad, že byste měli pocit naprosté kontroly nad míčem i hráčem zároveň: přesto je využití pravého analogu ke kličkování dalším krokem vstříc realistické (promiňte mi ten výraz) novogenerační zábavě (aneb grafika je fajn, ale pod pojmem next-gen hra si přece představíme něco víc!).

„JE TO SKVĚLÁ HRA," ŘEKL ŠÉFREDAKTOR (S PATŘIČNĚ VŮDCOVSKÝM VÝRAZEM)

Ano, i náš šéfredaktor má své chráněnce. O žádné jiné hře se v redakci v posledních týdnech tolik nemluvilo, když pomineme neustálé Karlovo zdržování od oběda (posledního bosse v Devil May Cry 4 nakonec přece jen zabil). V ostatní dny? FIFA Street 3 vládla každé volné chvíli, byla oživením pracovního dne i potěchou po nepříjemných událostech. Multiplayer jako celek se jednoduše vydařil a rychlá hratelnost, v níž padá i několik branek do minuty, ubírá na výhodě zkušeným hráčům: šanci na úspěch má téměř každý.

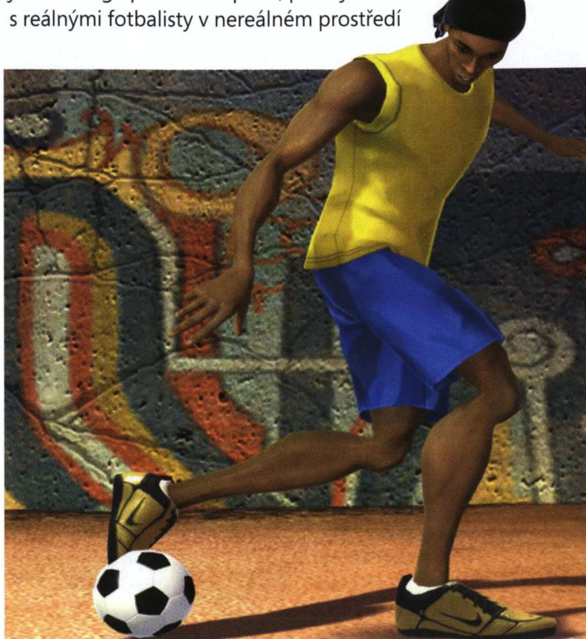
Tím se dostáváme k jádru hry jako takové: FIFA Street 3 po vás nevyžaduje taktické myšlení, schopnost dlouhých přihrávek a nakopávaných míčů, jako spíše schopnost přejít přes protihráče a najít malou skulinu v obraně. Už byla řeč o přítomnosti všech světových hvězd, jež se dělí do čtyř kategorií. Tricksters umí skvěle vodit míč a kličkovat, Finishers jsou bezchybní i ledově klidní v zakončení, Playmakers vypomohou přesnými přihrávkami a konečně Enforcers poslouží jako výborný základ obrany, když soupeře snadno obehrají o míč.

Chcete vyvážený tým? Máte ho mít. Potřebujete ho? Těžká otázka. Vybalancování jednotlivých „rolí" není bezchybné a úloha kategorie jako Playmakers prakticky pozbývá na významu: kličkování a schopnost odebírat míče hraje na malém plácku mnohem větší roli. Pokud už něco, je dalším hráčem na hřišti známý Gamebreaker mód, který ani v novém dílu nechybí. Stačí předvádět parádičky pro diváky do té doby, než se naplní ukazatel v horní části obrazovky, a pak si po aktivaci tohoto módu užívat nadvládu na hřišti: vše od kliček až po střelu je znatelně účinnější a může poskytnout rozhodující náskok před soupeřem. Přesto mám pocit, že je Gamebreaker až zbytečně účinný. Tady bude ale více než kde jinde záležet na subjektivním pocitu každého z vás.

„MĚ BAVÍ, PROČ SEŠ TAK PŘÍSNÝ?" PTÁ SE ŠÉFREDAKTOR (CO O TOM VÍ?)

Hra vás zaujme, pokud seženete spoluhráče do multiplayeru, který je v podstatě hlavním východiskem pro každého, kdo o nákupu hry uvažuje. Chcete se pobavit nezávaznou hrou, která vás dokáže vyhecovat? FIFA Street 3 funguje dokonale.Toužíte-li po dlouhotrvající zábavě, hledejte jinde.

Tvůrci neměli jednoduchou úlohu: neexistuje žádná liga pouliční kopané, pracují s reálnými fotbalisty v nereálném prostředí



a jako takové je vše podřízeno pouze jejich představivosti. Bohužel při hře jednoho hráče šlápli vedle. Zatímco si dobře dokážu představit fiktivní ligu outdoorové kopané, kde se potkávají národní týmy nebo i další (podivně) seskládané kluby, v EA Sports vsadili na úkolově orientované zápasy. Kampaň se skládá z celkem šesti fiktivních „soutěží", k jejichž překonání vede jednoduchá cesta – vyhraj zhruba pět zápasů a pohár pro vítěze je doma.

Zatímco obvykle byste čekali tvrdý boj, na jehož konci je vítězem ten, kdo prostě vstřelil větší počet branek, FIFA Street 3 improvizuje. Úkoly začínají s nutností vstřelit 5 branek stanoveným způsobem (hlavičkou či volejem), jindy musíte přestřílet soupeře bez možnosti využít Gamebreaker a jindy se započítávají pouze ty góly, které dáte po jeho aktivaci. Bohužel se seznam úkolů zastavil sotva na čísle šest, a vzhledem k tomu, že na cestě k dokončení kampaně vás čeká kolem 50 zápasů, sami si asi stačíte spočítat, že se někde kolem třetiny hry začne ozývat pocit stereotypu.

Nepomáhá mu ani umělé natahování kampaně. Úkol přestřílet soupeře je na začátku omezen 5 minutami herní doby, později již deseti. Na hře jako takové se to nemá šanci projevit: stále jde o ten samý zápas, snad s tím rozdílem, že proti vám stojí o něco lepší soupeř.

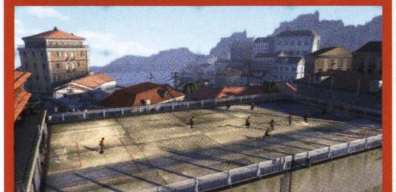
Jak už jsem psal v prvních dojmech, spokojeni mohou být alespoň harvesteři, kteří touží rozšířit své gamerscore. Úvodní hodinka kampaně vám přinese minimálně dvě stovky bodů a příděl se nezastaví (nicméně mírně zpomalí) ani v dalších hodinách.

„DĚLEJ NĚCO S TÍM HODNOCENÍM!" ZAŘVAL ŠÉFREDAKTOR (A VYTÁHL REDAKČNÍ KLADIVO)

Rád bych, ale nemohu. Ačkoliv bych byl rád u hodnocení milosrdný a rozdával radost pánům a dámám v EA, FIFA Street 3 si nezaslouží víc, než kolik vyčtete na „nejdůležitějším" řádku mé recenze. Hra má nezbytný potenciál k tomu, aby se stala hitem: herní mechanismy fungují, multiplayer je zábavný, ale krátká kampaň a především nedotažení řady nápadů vede k neodvratnému scénáři, kdy její krabice směřuje po jednom večeru zpátky do regálu. Snad příště.

CESTA KOLEM SVĚTA

Nápaditost herních lokací je jednou ze světlých stránek FIFA Street 3. Vždyť posuďte sami: nelákal by vás výlet do Japonska nebo na ropnou plošinu? (Ano, první obrázek je pražský Karlův most)



XBOX 360 VERDIKT

FIFA STREET 3

- ✓ Karikaturní pojetí fotbalistů
- ✓ Dobrá grafika
- ✓ Skvělý multiplayer
- ✓ Využití pravého analogu
- ✗ Úkolové zápasy jsou HLOUPÝ nápad
- ✗ Zbytečně účinný Gamebreaker

HODNOCENÍ

PŘEDPOKLÁDÁ SE, ŽE ABYSTE SÁHLI PO FIFA STREET 3, MUSÍTE MÍT RÁDI FOTBAL. ANO, MUSÍTE, ALE NENÍ TO JEDINÉ KRITÉRIUM. MÁTE-LI V PLÁNU TRÁVIT S HROU SAMOTNÍ DLOUHÉ VEČERY VE SNAZE NĚČEHO DOSÁHNOUT VE SVĚTĚ VELKÉ KOPANÉ, SÁHNĚTE PO FIFA 08. CHCETE SE JEN POBAVIT S PŘÁTELI? PROSÍM, FIFA STREET 3 JE PŘICHYSTÁNA PRO VÁS.

6.3

Vyhrajte Burnout Paradise!

Odpovězte správně na tři otázky a probourejte se až do Paradise City!

Vyhrát můžete 3 originální hry Burnout Paradise a 5 triček s herním motivem

SOUTĚŽNÍ OTÁZKY:

1. Takedown je ve slovníku série Burnout
   a) sjezd z vyššího patra nadzemních garáží do nižšího
   b) dopravní předpis, dej přednost shora
   c) likvidace protivníka na šrot, odborně zvané „rozmáznutí o svodidla"

2. Paradise City má reálnou předlohu
   a) pražské magistrále
   b) dálnici na Brno
   c) je fiktivním městem

3. Model poškození v Burnout Paradise
   a) je
   b) není

Správné odpovědi přijímáme až do **31. března,** vyhlášení výherců najdete v **OXM 11**. Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Burnout. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce oxm@cpress.cz (jako předmět uveďte heslo Burnout). Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

150 Kč
sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **150 Kč/150 Sk** na hru **Devil May Cry 4** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/ www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080202*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **19. března 2008**.

DEVIL MAY CRY 4 — DETAILY

VYDAVATEL: CD PROJEKT
VÝROBCE: CAPCOM
XBOX LIVE: ANO
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD 1. ÚNORA
CENA: 1 499 KČ

Devil May Cry 4

Ďábelsky dobrá hra

AUTOR: Karel Kališ

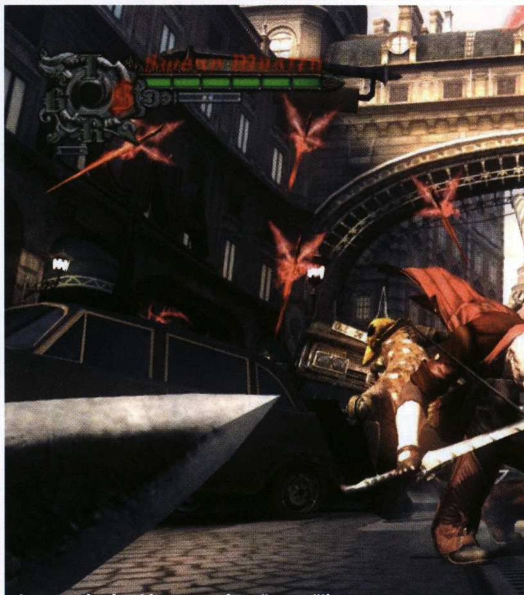
STYL. VŠECHNO JE O STYLU. Už ruští bohatýři věděli, že otvírat lahve šavlí je efektnější než trapný kus ocele navinutý do šroubovice. Stejně tak mají i japonští vývojáři jasno – na porcování démonů na krvavou kaši jedině v červeném plášti a s mečem o rozměrech staletého dubu!

Kdyby existovalo něco jako „cool faktor", vyslouží si frenetická řezanice Devil May Cry od Capcomu na stupnici od jedné do desíti čistou patnáctku, ne-li víc. Už samotný hrdina by v soutěži o nejvíce „cool" postavu sbíral vavříny kombajnem – bílé vlasy, ostře řezané rysy, dlouhý červený plášť a pod ním jen mužná odhalená hruď. V rukou dvě solidní bouchačky nebo meč, ze kterého by po roztavení šla odlít socha Václava i s náhradním koněm, a na tváři cynický úšklebek. Démoni mohou hromadně začít vytahovat kapesníky, protože brzy začnou ronit krvavé slzy bolesti.

Ale nejde jen o laciné pozlátko přehnané stylovosti, jakou jsou proslulí šikmoocí ďáblové ze země vycházejícího slunce. Až na trochu rozpačitý druhý díl série Devil May Cry vždy představoval přímo koncentrát étericky čisté hratelnosti, zběsilou akci toho nejtvrdšího kalibru, která vás nepustí ze svých spárů, dokud zarudlýma očima nezačnete hltat závěrečné titulky, či nepadnete absolutním vyčerpáním. Nelze se snad proto ani divit, že ohlášení Devil May Cry 4 i pro Xbox 360 provázelo v redakci nadšené hýkání – zběsilého bušení do tlačítek není nikdy dost.

NOVÁ SÁGA ZAČÍNÁ

Ale Devil May Cry není jen o třískání gamepadem na sto a jeden způsob, to představuje pouze dílek obrovské mozaiky zábavy. Čtvrtý díl a přechod na nové konzole brali v Capcomu jako příležitost přiblížit sektu Danteho uctívačů širšímu spektru hráčů, ovšem bez nutnosti osekat původní hardcore jádro. Pokud si uvědomíte tento fakt, začnou do sebe zapadat vývojářská rozhodnutí jako třeba zmiňovaná multiplatformovost či nový hrdina.



Letos se bodavý hmyz trochu přemnožil

Většina koleček osudu se točí kolem mladíčka Nera, člena elitních jednotek řádu uctívačů démonického rytíře Spardy. Nero si užívá všech strastí a radostí mladých hochů, jako je ostýchavé pokukování po dívkách, hraní si na rebela a porcování démonů na jemné nudličky. Idylka však končí v okamžiku, kdy se prosklenou střechou v blyštivém dešti střepů snáší doprostřed právě probíhající mše záhadná

Tango v podání Danta je doslova tanec smrti

»Tahle hra je prostě tak „cool", že z Xboxů musíte oškrabávat jinovatku

postava v červeném plášti a jediným výstřelem posílá mozek hlavního kněze na krátký výlet na čerstvém vzduchu. Nero si nenechává nic líbit a vrhá se na tajemného cizince, čímž začíná adrenalinová jízda spektakulárním masakrem jménem Devil May Cry 4.

Fanoušci sice vědí, že frajer v červeném plášti je oblíbený hrdina předchozích dílů Dante, ale stejně zůstávají na začátku zmatení jako naprostí nováčci s nevysloveným: „Co se zatraceně děje?" na rtech.

Sázka na novou postavu se ukázala jako účinný způsob, jak rozvířit vody vypravěčského stylu, po předchozích třech dobrodružstvích již trochu kalné. Jak nám producent hry Hiroyuki Kobayashi už dříve prozradil, nový díl představuje začátek nové ságy. Proto nepřekvapí větší důraz na děj, kdy čtyřka nabízí bezprecedentně nejvyšší počet animovaných scén, z jejichž choreografie by nejednomu filmaři v Hollywoodu jen bezděčně poklesla čelist.

Jistě, vše je v japonském duchu až neuvěřitelně přehnané, stylizované, většina dialogů a hlášek přímo kypí béčkovostí, ale tak to v Devil May Cry prostě musí být. Tahle hra je prostě tak „cool", že z Xboxů musíte oškrabávat jinovatku. Přesvědčíte se sami hned v jedné z prvních scén, kdy Nero doslova přišpendlí Danta jeho obrovským mečem k soše. Dante pár okamžiků bezvládně visí, následně dlaněmi trochu povytáhne meč, a zatímco se pomalu sbírá, půl čepele stále laškovně trčí ze zad, prohodí: „Hmm, asi jsem tě trochu podcenil." Komu v tento okamžik nehrozí akutní upadnutí vrchní půlky hlavy následkem až příliš širokého úsměvu na tváři, je neskutečný suchar. Anebo mrtvola.

MASAKR S NEDBALOU ELEGANCÍ

A v podobném stylu se nese celá hra. Nejen příběhová osa, ve které v první části sledujete Nerův hon za pomstou a zjišťujete, že ne všechno je takové, jak se zpočátku zdálo, a v druhé se s Dantem prosekáváte zástupy pekelných stvůr a trousíte vtipné hlášky, ale i samotná hratelnost. Ve své podstatě se jedná o klasickou third person akci. Základní herní premisy jsou jednoduché, probloudit z jednoho konce úrovně na druhý, po cestě pozabíjet vše, co se hýbe, občas vyřešit hádanku či překonat skákací pasáž a na konci si nechat nabít od bosse. Na tom není nic převratného, i když je zde vidět obrovská zkušenost týmu, který umíchal slušně pestrý koktejl nápadů, díky nimž vše drží ▶▶

ĎÁBEL NOSÍ PRADU ANEB MÓDNÍ HLÍDKA OXM

TRISH

8

Trish vsadila na kombinaci dlouhých těsných kalhot a jednoduchého topíku, kterou zvýrazňuje stylovými doplňky v podobě kvalitního širokého pásku, chráničů předloktí a decentního obojku na krku. Jednotnost modelu nerozbíjejí ani elegantní a pohodlné kozačky. Volba černé barvy kompletu se ukázala jako prozřetelná, protože tato barva je léty prověřeným trendem a navíc na černém oblečení nejsou vidět fleky od krve a mozkomíšního moku naporcovaných démonů.

LADY

7

Svěží a uvolněný letní kostýmek dodává už tak energetické Lady další štědrou dávku smyslnosti. Krátké šortky a široká rozhalenka nejen zvýrazňují sexy vypracovanou postavu, ale zároveň nabízejí dostatečnou svobodu pohybu – přeci jen metat salta a lámat vazy ve večerních šatech moc nejde. Za pozornost opět stojí doplňky, ať už se jedná o kožená pouzdra na šminky, zásobníky a prostě vše, bez čeho se moderní žena neobejde, či stylové a praktické sluneční brýle – odštěpky kostí v oku nejsou nic příjemného.

GLORIA

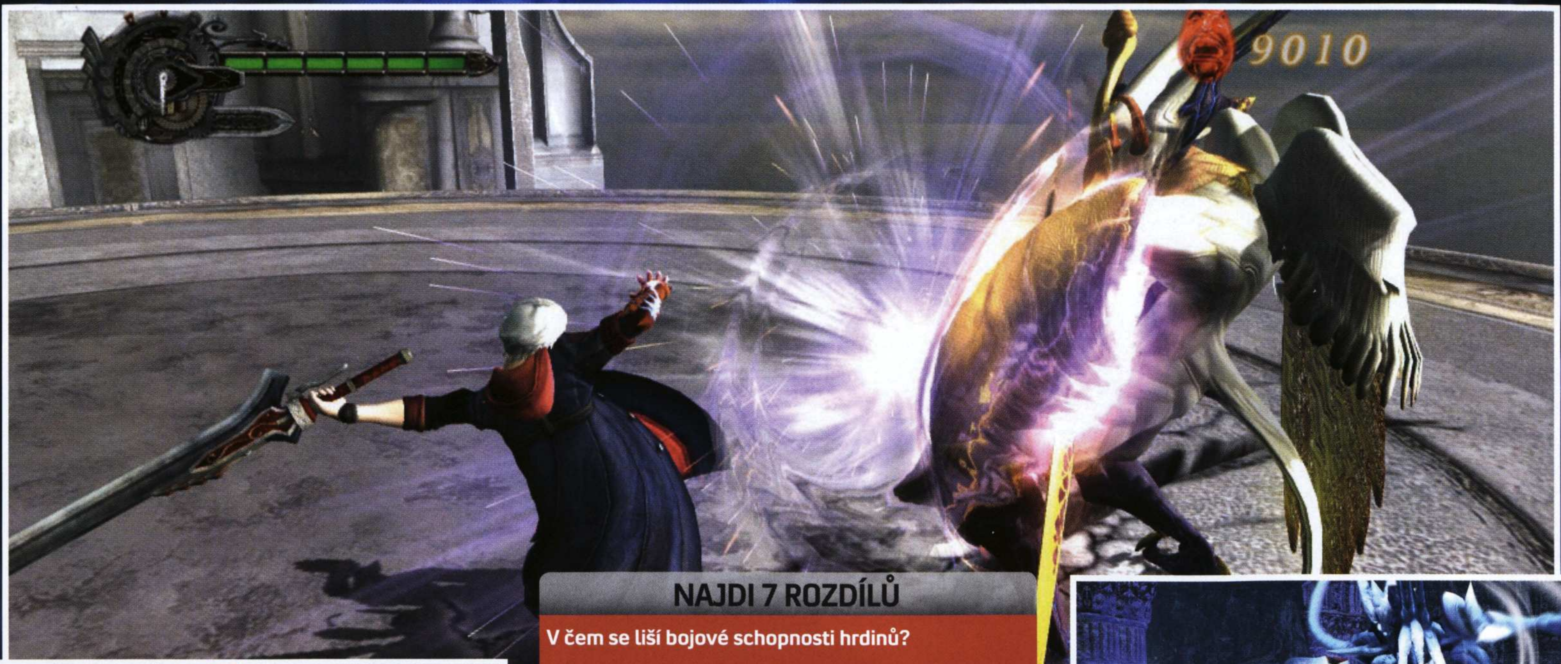
9

Gloria ví, co dokáže rozvinout její přirozenou krásu, a proto sáhla po bílých, velmi, velmi odvážných šatech. Bílá krajka dodává jemnost a decentnost šokujícím velkým plochám odhalené snědé pokožky. Celek tak vytváří výrazný a líbivý kontrast, jenž ještě umocňují netradiční materiály v podobě per na náramenících či oranžových provazců spojujících jednotlivé kusy látky. Zlatou tečku představují elegantní rukavice a vkusný přívěšek. Ano, zástupy pekelných kozlů mají opravdu úžasný poslední pohled před smrtí.

KYRIE

5

Ve společnosti tří předchozích slečen působí Kyrie jako Popelka. Ovšem co taky chcete, když představuje tradiční hloupou husičku, kterou musí zachránit udatný hrdina. Splývavé krémové dlouhé šaty s nabíranými rukávy žádnou díru do extravagantního světa světly zalitých přehlídkových mol neudělají a nic na tom nezmění ani decentní zlaté ornamenty, přezky a knoflíky. Černě květované krajkové přehozy přes předloktí ještě víc zdůrazňují usedlou vizáž. Ovšem plusové body si zaslouží výrazné náušnice a tiára rozbíjející monotónnost.



pevně jak krystalická mřížka diamantu a stereotyp dotírá jen v menším než malém množství.

Nejvíce však září bojový systém. Nejen díky své volnosti a elegantnosti, s jakou hlavní hrdinové skáčou do několikametrových výšek, z kterých zasypávají protivníky spřškou olova, či je porcují na jednohubky chladnou ocelí (pravda, v případě Nera až tak chladná není). Jde i o komplexnost a bohatost úderů. Mečem se sice oháníte pomocí jednoho tlačítka, ale v závislosti na načasování a použití analogové páčky vytváříte jedno pestré kombo za druhým. V kombinaci s dalšími formami útoku tak roztáčíte neuvěřitelně pestrý krvavý balet, na nějž se nejen skvěle kouká, ale který je i velmi účinný. Není to jen o tupém bušení do jednoho tlačítka, musíte vědět, co chcete udělat a jak.

Dvě rozdílné postavy (i když po vizuální stránce jsou si více než podobné, což dle náznaků není náhoda) boje obohacují ještě víc. Základy zůstávají podobné – střelná zbraň a meč, ale styl boje se do velké míry odlišuje, což si uvědomíte, jakmile se vám poprvé dostane do rukou druhý hrdina. Nero si díky své paži dokáže přitahovat protivníky a mlátit s nimi o podlahu, navíc v boji s bossy dostává prostor pro specifické a ničivé útoky. Dante působí mrštnějším a univerzálnějším dojmem, kdy zvládá během boje kdykoliv měnit pomocí D-padu styl a tím pádem i využití tlačítka B. Uvedu příklad, zatímco u stylu Sword master pomocí něj rozšiřujete útočnou paletu úderů s mečem, styl Gunslinger dovoluje béčkem střílet zároveň na dva rozdílné cíle. Navíc Dante se postupně proseká i k dalším kusům arzenálu. A rozdíly u nich najdete i v klasických RPG prvcích vylepšování schopností, získávání nových komb a zbraní.

NAJDI 7 ROZDÍLŮ

V čem se liší bojové schopnosti hrdinů?

NERO
- Meč Red Queen dokáže mačkáním pravého triggeru přidávat úderům ohnivé poškození
- Revolver Blue Rose střílí dvě kulky najednou
- Paže Devil Bringer umožňuje přitahovat protivníky, mrskat s nimi o zeď a navíc překonávat propasti
- Nero nezískává nové zbraně, ale dokáže se naučit více dovedností u původních

DANTE
- Ovládá čtyři rozdílné bojové styly, lze kdykoliv střídat
- Tři hlavní zbraně a tři vedlejší, také je lze kdykoliv měnit
- Kvůli vyššímu počtu zbraní je dovedností méně

To je ostatně jedna z oblastí, ve kterých je vidět snaha tvůrců přiblížit hru i nováčkům. Prvního pokusu si všimnete už na začátku, kdy si lze vybrat ze dvou obtížností, jindy věc nevídaná. A i samotná těžší obtížnost Devil Hunter se pro vás nestane takovým peklem, jakým prosluly předchozí díly. Což dokazuje už fakt, že u prvního bosse jsem umřel jen dvakrát a víc než deset opakování jsem snad ani nepotřeboval. :) Další ulehčení představuje pomocník pro vytváření komb, díky němuž už není hra tak striktní na přesné načasování. Ovšem ani na hardcore fandy se nezapomnělo. Po dohrání si odemknete vyšší obtížnosti a 100 pater vysokou věž plnou stvůr na masakrování.

S ČERTY NEJSOU ŽERTY

Věčná škoda, že si tvůrci ulehčovali práci. V druhé části hry brutálně zrecyklovali úrovně, kdy vás ženou zase na samotný začátek. Pravda, narazíte na překážky, které tam předtím nebyly, a postupovat musíte do určité míry odlišně, ale nejde o nic zásadního. Ještě víc zamrzí recyklace bossů, kteří jsou jinak neskutečně nápadití a zábavní při likvidaci. Opět, díky tomu, že hrajete za jinou postavu, musíte jít na věc trochu jinak, ovšem rozmrzelosti se nevyhnete.

Alespoň že Dante srší vtipem víc než kdy jindy. Další ošklivý nežit na tváři hry představuje v určitých okamžicích problematická a zmatená kamera.

Technické stránce se jinak dá jen máloco vytknout. Modely postav vypadají naprosto fantasticky, ať už se jedná o hlavní dvojku bělovlasých hrdinů s rozevlátými plášti či některého z davu pekelných pohůnků. DMC jako tradičně vsází na gotický styl, ovšem tentokrát jsme se dočkali daleko barevnější palety úrovní, takže kromě prosluněného přístavného města Fortuna navštívíme i zasněžený zámek nebo zelenou džungli. Nad světelnými efekty se snad ani nemá smysl rozplývat, občas hra prostě vypadá jako pestrobarevný cirkus, ale tak to má být. Někdo může nést nelibě, že i v době kompletně streamovaných her narazíte na nahrávací obrazovky při přechodu z lokace do lokace, ale tvůrci si nemyslí, že by to hráčům mělo nějak vadit, tak si to přeberte sami.

Hratelnou ukázku najdete už nějaký pátek na Live, takže si můžete udělat vlastní názor. Každopádně pro kohokoliv, komu se líbily předchozí díly, se jedná o jasnou volbu. Nejde sice o žádný žánrový převrat, ale zábavu přináší Devil May Cry 4 obrovskou. Na to klidně dám šéfredaktora do ohně (pekelného).

XBOX 360 VERDIKT

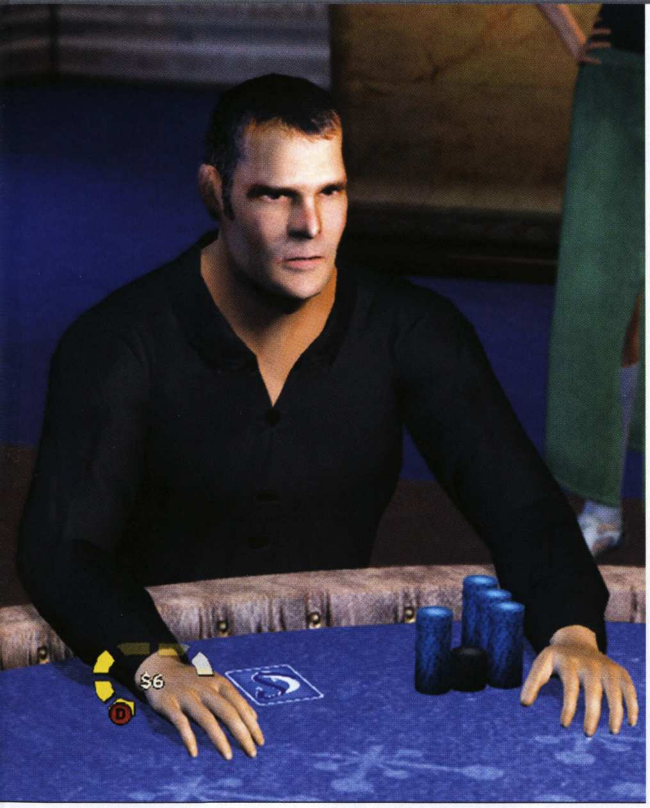
DEVIL MAY CRY 4

- ✓ Dvě rozdílné postavy
- ✓ Smysl pro humor
- ✓ Nářezová akce
- ✓ Slušná délka
- ✗ Recyklace prostředí
- ✗ Místy problematická kamera

HODNOCENÍ

SPEKTAKULÁRNÍ PODÍVANÁ A NESKUTEČNĚ ZÁBAVNÁ AKČNÍ RUBANICE PRO VŠECHNY, KTERÝM NENÍ PROTI SRSTI JAPONSKÁ STYLOVOST.

8.7



DETAILY

WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2: ALL IN

VÝVOJÁŘ: POINT OF VIEW
VYDAVATEL: OXYGEN INTERACTIVE
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: 10. LEDNA
CENA: 1 699 KČ

World Championship Poker 2: All In

Aneb jak se bavit u hazardní hry bez hazardu

AUTOR: Jiří Škrampal

V **HAZARDNÍCH HRÁCH** je něco kouzelného, neodolatelně lákavého. Do jejich světa magické přitažlivosti je snadné vstoupit, ale velmi těžké odejít. I když našinec je zvyklý spíš mastit v hospodě mariáš o desetníky, začíná být i u nás poker velice populární. Pokud zrovna nemáte po ruce partu hráčů, kteří nevědí co s penězi, a neláká vás představa utrácení peněz v internetových kasinech, můžete zkusit nejnovější videoherní pokerovou inkarnaci, možná budete příjemně překvapeni.

Kdo patří mezi šťastné (či nešťastné) milovníky pokeru a nezná lepší zábavu než prosedět noc nad kartami, ten ví, že jsou dva faktory, které právě z pokeru dělají tak návykovou záležitost. První z nich je soutěž o to, kdo vydrží blufovat s kamennou tváří a zároveň prokouknout ostatní. Druhým jsou peníze, bez kterých to prostě není ono. Říkáte si, že poker, kde chybějí peníze, blufování a dokonce i skuteční protihráči musí být zákonitě propadák? Ne tak docela.

Hru začínáte tvorbou charakteru, kde můžete popustit uzdu své fantazii a vytvořit si postavu svých snů. Kromě nepřeberného množství oblečení si lze dopodrobna upravit tělesné proporce a další parametry, jako barvu kůže, vlasy, vousy a tak podobně. Pokud se nehodláte věnovat online multiplayeru, jsou možnosti úprav celkem nepodstatné, ale rozhodně potěší.

Kariéra probíhá v RPG duchu, kdy se z chudého začínajícího pokerového závisláka musíte vypracovat v obávané karetní eso. Dokonce tu najdete i sadu vlastností, které si můžete vylepšovat, jako například Keen Eyes (bystrý zrak), Actor (herectví) nebo Stone Face (kamenná tvář). Všechny vlastnosti aktivně ovlivňují hru, především její blufovací část, kterou tvůrci simulují velmi zajímavým způsobem. Pokud nemáte ani dvojičku a zběsile přihazujete, začne z toho být vaše postava přiměřeně nervózní, což na ní samozřejmě nesmí být vidět.

> »Prvky blufování se podařilo tvůrcům simulovat velmi zajímavým způsobem

Pokud se vám v minihře nepovede včas zastavit kurzor na správném místě, hloupě se prozradíte vykulenýma očima, kroucením se v křesle nebo jinou povedenou animací. Všem u stolu okamžitě dojde, jak na tom doopravdy jste. Stejný princip funguje i obráceně, takže jste nuceni bedlivě sledovat reakce ostatních hráčů. K pozorování protihráčů se skvěle hodí přepnutí pohledu do první osoby, ve kterém se můžete volně rozhlížet. Proč ten tlouštík naproti vám přihodil a teď se ošívá, jako by měl osinu v zadku?

S důrazem na sledování animací spoluhráčů by se dalo čekat, že právě obličeje a grafika budou celkově na adekvátní úrovni, což se bohužel ukázalo jako lichá naděje. Xbox 360 verze Championship Pokeru 2 je v podstatě jen port ze starého Xboxu s mírným face-liftem a vyšším rozlišením. Škoda.

Hra kromě kariérního režimu nabízí spoustu zajímavých miniher a v neposlední řadě slouží i jako pokerová encyklopedie, ve které najdete podrobně vysvětlena pravidla všech pokerových variací, takže když už nic jiného, osvěžíte si principy pokeru a perfektně se naučíte používat mezinárodní pokerovou hantýrku. Ze samostatných miniher za zmínku stojí pokerový vědomostní kviz, který řádně proklepne vaše znalosti a i pokerové superznalce jistě občas zažene do úzkých.

I přesto, že hraní pokeru bez skutečných peněz a bez lidských oponentů ztrácí na atraktivitě, World Championship Poker 2 dokazuje, že to jde, a dokonce je to i slušná zábava. Jednoznačně nejlepší karetní hra na konzolích.

XBOX 360 VERDIKT — WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2: ALL IN

- ✓ Poker na všechny způsoby
- ✓ Blufování
- ✓ Malá pokerová encyklopedie a kvízy
- ✗ Jednoduchá grafika
- ✗ Bez skutečných peněz to není ono
- ✗ Nic pro odpůrce karet

HODNOCENÍ

ZAJÍMAVÝ VIDEOHERNÍ ÚKAZ V PODOBĚ SIMULÁTORU ŽIVOTA PROFESIONÁLNÍHO KARBANÍKA SE POVEDL PŘEKVAPIVĚ DOBŘE. PŘESTOŽE MÁ SVOJE MOUCHY, LEPŠÍ KARETNÍ HRU BYSTE HLEDALI TĚŽKO.

7.1

Kompletní výčet variací pokeru ve hře: Texas Hold 'em, Omaha, Omaha Eight, 7 Card Stud, 7 Card Stud Eight, Razz Ace to 5, Razz 2 to 7, Pineapple, Crazy Pineapple, 5 Card Draw, Lowball Ace to 5, Lowball Ace to 5 Tripple, Lowball 2 to 7, Lowball 2 to 7 Tripple.

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
NAJDETE NA DVD

TUROK	
VYDAVATEL:	TOUCHSTONE
VÝROBCE:	PROPAGANDA GAMES
XBOX LIVE:	2–16
POČET HRÁČŮ:	1
V PRODEJI:	OD ÚNORA
CENA:	1 699 KČ

DETAILY

Turok

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Turok** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/ www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080201*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **19. března 2008**.

Zvítězí raptor nebo mariňákova kudla? Gamepad rozhodne!

Archeologové vykopali legendu konzolových akcí

AUTOR: Michael Stern

HERNÍ ADAPTACE lovce dinosaurů Turoka je značkou vystavěnou na syntetickém základě. Když tvůrci v roce 1997 poprvé sáhli do komiksového pravěku a vytáhli z něj postavu svalnatého indiána s lukem a zatraceně břitkým ukazováčkem na spoušti laserových zbraní, svezla se výsledná hra na tehdejší popularitě dinosaurů a prvních stříleček podporujících 3D karty. Díky neotřelému zasazení, kde se veleještěři zahryzávali do sci-fi základen utopených v džungli, představovala svého času přímočará akce neskonalou zábavu. Na jaké vlně chce surfovat dnešní Turok? Především na příboji slavného jména a grafiky nových konzolí, větší cíl si neklade.

Interiéry patří k nudnějším pasážím

Z VESMÍRU DO PRAVĚKU

Hvězdná loď, planeta a na pozadí vesmír, kde nikdo neuslyší křičet ani rozzuřenou tchýni. Skupina mariňáků Whiskey Company se pomalu blíží k neznámému světu, aby na jeho povrchu uspořádala hon na Rolanda Kanea, zlotřilého velitele separatistických bojovníků sdružených pod jménem Wolf Pack. Tedy takový byl plán, než si s trupem lodi dala rande zbloudilá raketa a ztroskotaná posádka se zapsala do odpoledního menu masožravých dinosaurů na planetě podléhající teraformaci. Příběh navozuje tajemnou atmosféru charakteristickou pro partu přeživších, jež jsou odříznuti od veškeré civilizace, vojenské podpory a musí se probít neznámým prostředím na vlastní pěst. Flashbacky z minulosti hlavního hrdiny Turoka pokládají pražce pod koleje atraktivních zvratů a peripetií zápletky, nicméně pak přichází prohlédnutí.

Celý Turok působí dojmem, jako by návrháře posedla plodná múza, načrtli zajímavý koncept, ale pak odešli na oběd a nechali hru dodělat amatérskými brigádníky. Příběh se ihned po pádu korábu na planetu zvrhne v prvoplánový boj o život. Pokud by hráč hledal jakoukoliv odbočku z přímky začátek-závěrečný boss, dřív by jej zakousl býložravý stegosaurus. Podobně je na tom i vlastní mechanika hry stavějící na brutálních soubojích po vzoru stříleček ze staré školy – jít kupředu a mačkat spoušť. Naštěstí právě to patří k odkazům série Turok, a tak je třeba s chutí popadnout brokovnici a rozběhnout se čelem proti ozubeným tlamám.

Indián za léta odpočinku neztratil nic ze svého vražedného šarmu. Přestřelky s dinosaury jsou živelné a přinášejí mezi konzolové akce netradiční exteriérové souboje v nepřehledném podrostu pravěkých lesů. Ještěři představují vyzývavé protivníky již díky své rychlosti a všudypřítomnosti. Obyčejný voják ostřeluje hrdinu z krytu a schovat se před ním může i on. Takový raptor jde ovšem po krku, krátké lidské nohy nemají ve srovnání s ním šanci a je nutné okamžitě jednat. V tom momentě sahá Turok po vražedném arzenálu čítajícím klasiku žánru od brokovnic po energetické pušky. Zbraně jsou bodem, v němž hra dokáže strhnout. Ty menší lze popadnout do obou rukou – srazit rozeběhnutého dinosaura brokovnicí drženou v levačce k zemi a dodělat samopalem okupujícím pravici.

První komiks s Turokem v hlavní roli byl vydán již v roce 1954. Od té doby vzniklo sedm herních adaptací včetně dnes recenzované, většinou na platformách společnosti Nintendo.

APAČSKÝ ZABIJÁK

Ačkoliv Turok zřejmě ovládá telekinezi, když zvládá ládovat patrony do dvou brokovnic najednou, tanečky s obyvateli džungle mají náboj. Samotné zbraně jich pak mají několik. Povinnému granátometu navěšenému na břiše útočné pušky sekundují světlice, jež v sekundárním módu střílí brokovnice a které dokážou odlákat pozornost dinosaurů. Nejatraktivnějším kusem výbavy jsou nicméně energetické granáty schopné přichytit se na těle protivníka – vynikající pro proměnu velociraptorů na jurský tatarský biftek. Munice je vždy dostatek (v džungli rostou zásobníky zpravidla vedle dinosauřích hnízd), hra dovoluje zvolit zbraň dle svého gusta, jen je nutné si pamatovat, že lze nosit pouze dvě. Další dvě místa zabírá Turokův legendární luk, jenž je odsunut na vedlejší kolej tichého zabíjení ve stealth pasážích, a nůž spojený s brutální pravěkou řezničinou. Pokud na hráče zaútočí ještěr, rychlým tisknutím kláves jej lze ubodat do hlavy nebo zasadit smrtelnou ránu – vypadá to dobře a atmosféra boje o život šplhá o příčku výš.

»Energetické granáty jsou vynikající pro proměnu velociraptorů na jurský tatarský biftek

Džungle, základny a základny v džungli, svatá trojice zdejších misí

Indiáni si potrpí na chladné zbraně

předem daným koridorem, zemře, což se díky absenci ukazatele zdraví děje často. Zranění reprezentuje zarudlý obraz a pomalá chůze, jež opět v duchu hry nedává prostor k záchraně situace. Hurá k poslednímu checkpointu!

PŘEOLEJOVANÝ MOTOR

Silný engine neznamená vždy nejlepší grafiku. Technologie Unreal 3 má své silné stránky, ale jak dokumentuje Turok, nepatří mezi ně vykreslování rozsáhlých exteriérů plných dynamické zeleně. Ačkoliv je džungle prostorná a představuje důstojné pozadí pro bitky s dinosaury a hemžení trávy atmosférický prozrazuje blížící se nebezpečí, listnatý podrost vypadá jako prastaré dvourozměrné sprity. Postavy na tom nejsou o mnoho lépe, buď se pravidelně mažou vazelínou, nebo se extrémně potí. Přesvětlením a zvláštními odlesky komicky kontrastují s džunglí a svými mariňáckými modely dávají vzpomenout na přes dva roky starou akci Quake 4, která již tehdy působila estetičtěji.

Dinosauří chvála i radost z objevování taktiky na nový druh ještěrů je tatam, když se do džungle začne nabourávat sci-fi element a jeho lidští protivníci. Tam, kde je bestiálnost spolu s primitivním chováním dinosaurů v pořádku, pochopové Rolanda Kanea jsou jen tupými panáky k odstřelu. Inteligentní bezesporu jsou, nicméně všechen svůj intelekt věnovali dokonalému nacvičení jediného druhu pádu, který dokonale předvedou i několikrát za sebou, pokud je hráč střelí kamkoliv do těla. Při tréninku opakujících se animací jim nezbyl čas ani na pochopení principů slibovaného obkličování nebo pronásledování Turoka po mapě – pokud hráč zaběhne za strom či balvan, voják má tendenci na něj zapomenout a rozjímat, zda by příště dokázal klopýtnout ještě stereotypněji.

Architekturou lidských základen se autoři pokusili o benevolenci v herním postupu. Místo akce se lze vydat postranními uličkami a vraždit hlídky jednou ranou nožem nebo v tichosti pomocí luku. Ovšem chybí motivace. Proč se pokoušet o taktiku, když hlídka přiběhnuvší k mrtvole jen civí na krvácejícího kolegu a nepokusí se ani o poplach? Pokud Turok stojí na jiné výškové úrovni než vojáci a používá tlumič či luk, nepřátelé jej nevidí. Spustí-li pak hráč poplach, je plížení konec, zburcuje se celá oblast – alternativa k záchraně situace neexistuje. Stejně tak absentují náhradní řešení herních situací. Pokud se hráč nepodvolí partituře návrhářů a nepostupuje

Multiplayer roztahuje svá křídla na sedmi mapách, které stejně jako příběhová kampaň těží z rozmanitosti zbraní. Otázkou zůstává, proč tvůrci pohřbili slibný kooperativní mód pro tři hráče pouze třemi misemi. Takto Turok spadl do řady lineárních akcí, z níž místy vybočí krvavou dinosauří akcí s atraktivními dorážecími údery, ale jinde je sražen fádní stavbou úrovní nebo tupými lidskými protivníky. Jako závan z říše mumifikovaných akcí stravitelné, jinak jsou zde lepší volby.

NEJVĚTŠÍ KLIŠÉ LOVCE DINOSAURŮ

PŘEPADENÍ NA VÝTAHU

Každý zapálený hráč stříleček to již někdy zažil. V místnosti s výtahovou plošinou panuje idylický klid, jen než se zdviž rozjede vzhůru, nepřátelé začnou nabíhat do prostoru a z vyšších podlaží se spustí sprška zápalných sudů. Takové scény zde byly již v dávných budgetovkách (např. Revolution z roku 2002), v Turokovi bohužel patří k vrcholům návrhářské invence.

STATICKÁ STAVBA ÚROVNÍ

Hráč vběhne do chodby. Zleva zaútočí voják s brokovnicí, ukryje se, o pět vteřin později vyběhnou ze dveří naproti další dva. Až po jejich smrti Turokův parťák zahlásí, že zničeho nic našel cestu dál, a otevře se další průchod. To se spolu s mechanikou „pokus/omyl" opakuje při každém průchodu úrovní – kde je organika akcí typu Bioshock s adaptivní umělou inteligencí a situacemi, jež lze vyřešit desítkami způsobů?

NEPŘÁTELÉ SE ZÁŘÍCÍMA OČIMA

Ať již je zavedla střílečka Killzone na PS3 nebo Sam Fisher s jeho nočním viděním, zářící oči mají zřejmě symbolizovat jakýsi stav stálé bdělosti a nadhledu. Inu nyní to nějak nefunguje. Inženýři z Propaganda Games navrhli helmy vojáků tak, že oční diody oslňují samotného nositele, a ten tak často ani nevidí, odkud do něj Turok zabodává jeden šíp za druhým.

XBOX 360 VERDIKT

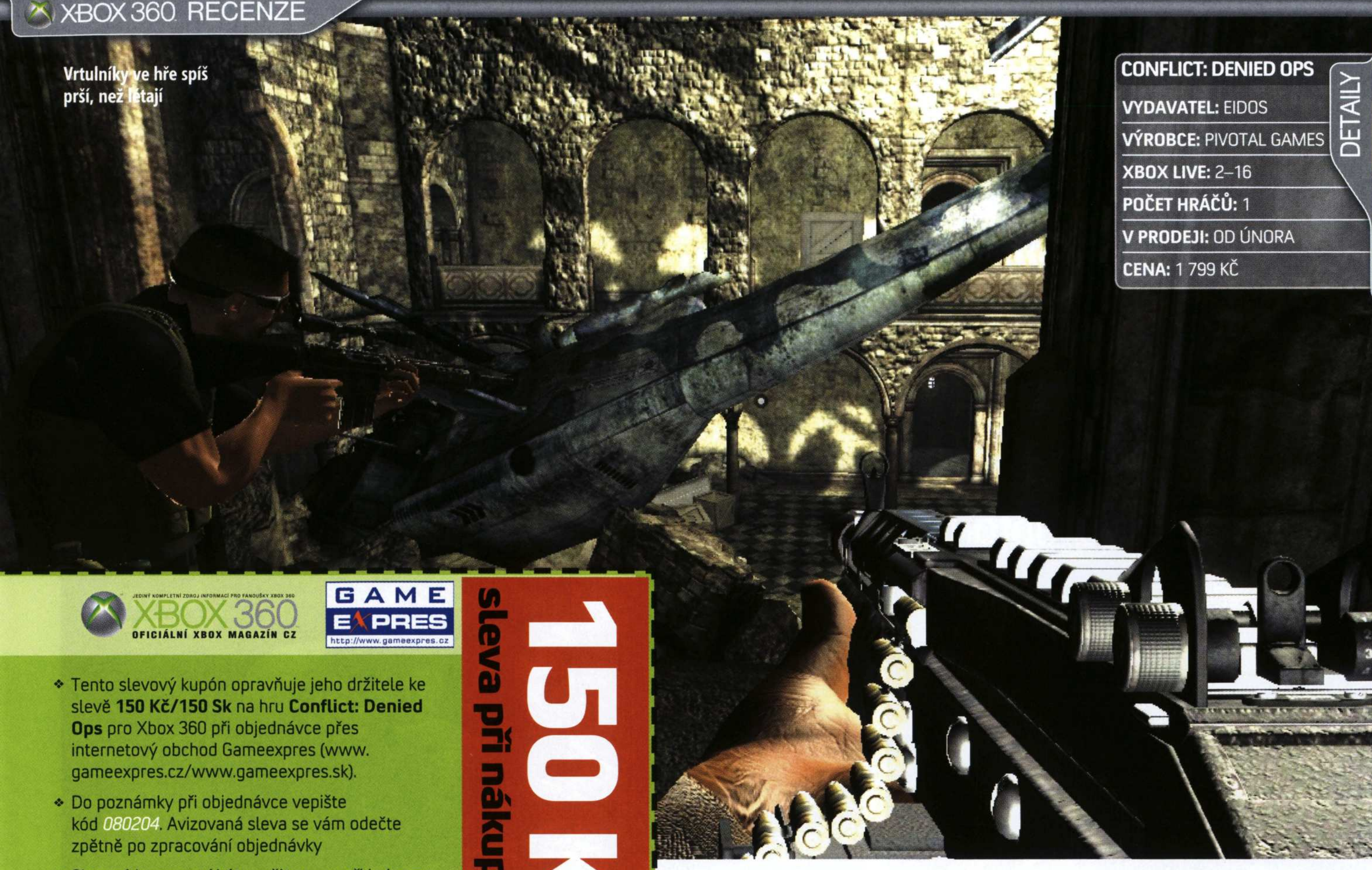
TUROK

- ✓ Masakrování nebezpečných dinosaurů
- ✓ Brutální dorážecí zákroky
- ✓ V džungli zábavné
- ✗ Stupidní lidští protivníci
- ✗ Lineární v každém směru
- ✗ Většinou podprůměrná grafika

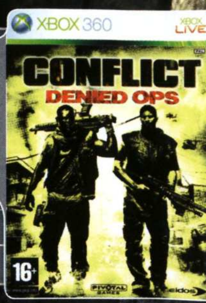
HODNOCENÍ

TUROK PŘEDSTAVUJE SKLOUBENÍ PRAVĚKU A MODERNÍCH TECHNOLOGIÍ NEJEN Z HLEDISKA PŘÍBĚHU, ALE TAKÉ V HERNÍM NÁVRHU. LINEÁRNÍ STŘÍLENÍ DINOSAURŮ MÁ NÁBOJ AKCÍ ZE STARÉ ŠKOLY, ALE ROVNĚŽ KOPU JEJICH DNES JIŽ PŘEŽITÝCH NEDOSTATKŮ.

6,6


Vrtulníky ve hře spíš prší, než létají

CONFLICT: DENIED OPS	DETAILY
VYDAVATEL: EIDOS	
VÝROBCE: PIVOTAL GAMES	
XBOX LIVE: 2–16	
POČET HRÁČŮ: 1	
V PRODEJI: OD ÚNORA	
CENA: 1 799 KČ	



XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

150 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **150 Kč/150 Sk** na hru **Conflict: Denied Ops** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080204*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **19. března 2008**.

Conflict: Denied Ops

Doba osamělých hrdinů je pryč. Nastává čas špičkujících se dvojic

AUTOR: Michael Stern

POKUD BY SE MĚLY AKCE z posledních let v záchvatu sebeanalýzy zaškatulkovat do několika skupin, dalo by se je rozdělit na ty rambovské s jedním nepřemožitelným hrdinou v hlavní roli a proti nim stojící taktické, zapojující větší skupinu postav v uvěřitelnější simulaci boje. Jelikož se dnes složité simulování nenosí, přicházejí tvůrci s experimentem – tandemovými střílečkami. Pod ruku se hráči dostává dvojice vzájemně se podporujících protagonistů, a právě to má být recept k nekomplikovanému ovládání jdoucímu ruku v ruce s atraktivní hratelností. Oba hrdinové se vzájemně špičkují, kradou si lízátka, a když hráč dovolí, zachraňují si vzájemně krky. První vlaštovka Kane & Lynch: Dead Men by s takovým konceptem uspěla, nebýt starobylého zpracování. Tandemová Army of Two teprve promazává kulomety, a tak je statut průkopníka žánru naložen na bedra Conflict: Denied Ops, již pátého dílu neortodoxní vojenské série.

ODEVZDÁNÍ SE DAVU

Znalce taktické řady od Pivotal Games, v níž hráč vždy velel čtyřčlennému komandu na reálných bojištích světa, překvapí její mohutné odlehčení od tématu skutečné války a citelný posun k hlavnímu proudu. „Bum, bác! Hlavně když to bouchá a shaderové efekty jsou využity na maximum," hlásá pableskující obrazovka po spuštění. Počet vojáků k ovládání je redukován na uchopitelnější dvojici a stejně tak příkazy, jež hráč pořvává po partnerovi, se omezují na krytí, útok a přeskupení, zatímco munice se neúnavně materializuje v nekonečných zásobnících. Taktika šla stranou, Denied Ops lákají svižnou jízdou po fiktivních bojištích celého světa.

»Taktika šla stranou, Denied Ops lákají svižnou jízdou po fiktivních bojištích celého světa

Agenti Lang a Graves mají jasný úkol – splnit misi tak, aby nezůstal jediný svědek. Nicméně namísto tichého plížení ventilačními šachtami a bolavých zad druhý den se rozhodli navěsit na sebe hromadu výbušnin a zahrát si na tajfun spěchající na toaletu. Cílem každé z misí rozprostřených po zeměkouli je kontinuálně držet spoušť a likvidovat nejen stovky žoldáků, ale i zničitelné prostředí vedle, pod a nad nimi. Arkádové akci přizvukují jednak nevyčerpatelná munice, ale rovněž umně navržené úrovně, ve kterých virtuální skladníci rozmístili výbušné sudy a bedny s explozivy tak, aby nadělaly co největší paseku. Herní prostředí sice není zdemolovatelné absolutně, rozpadají se pouze předem určené objekty, ovšem ve výsledku je obrazovka neustále plná poletujících trosek. Kryje se nepřítel za kontejnerem? Rána do barelu vedle něj, a skrýš je tatam. Ale pozor, na její místo ihned nabíhá tlupa dalších ozbrojenců a akce se nezastavuje.

AGENT S POVOLENÍM ZABÍT HRATELNOST

Režie slibné lineární probíhačky se zasekne paradoxně o prvek, jenž se měl stát hlavním tahákem – kooperaci vojáků. Drzejší Lang je přeborníkem na samopaly, zatímco Graves střílí primárně z odstřelovacích pušek všeho druhu. Myšlenka

Všech dílů série Conflict se od jejího uvedení v roce 2002 prodalo přes šest miliónů. Zásluhu na tom má multiplatformovost – tituly vyšly na GameCube, Playstation 2, PC a původní konzoli Xbox.

vyrovnané podpory obou postav, kdy Graves čistí prostor z vyvýšeného místa v povzdálí a Lang se stará o stržení pozornosti drtivou palbou, je zcela funkční, než narazí na umělou inteligenci. Ačkoliv hráč může mezi postavami v průběhu mise libovolně přepínat, voják, jehož právě pilotuje počítač, má tendenci permanentně sabotovat rozdováděnou akci. Trefit nepřítele strojově přesnou muškou? Žádný problém, pokud je v zorném poli. Potíž ovšem představuje parťákova navigace v městském i přírodním terénu – aby jej hráč neustále usměrňoval levým triggerem, jenž rozdává příkazy. Bez vedení zůstává spolubojovník pozadu a je pouhým přívěškem šňupajícím někde v bezpečném týlu střelný prach ze zahálejících patron.

Pokud jeden z vojáků zemře, druhý jej může oživit, nicméně je nutné jej okamžitě manuálně uchopit, jinak veden střelným prachem zfetovanou AI vběhne přímo do centra přestřelky, aniž by předtím vyčistil oblast. Pokud frustrace z nekončícího přepínání mezi vojáky dosáhne maxima, lze naštěstí rozehranou kampaň uložit a prostřednictvím Xbox Live nebo vertikálního splitscreenu usadit za neurony spolubojovníka živého kamaráda. Situace se rázem láme. Ve dvojici dostává Conflict zpět svůj spád, a přestože je patrné zvýhodnění Gravese, jenž pokryje větší oblast z bezpečí, jednoduchá arkádová akce dokáže zabavit.

Mnohá zjednodušení v rámci série prosvětlují automatická vylepšení zbraní mezi misemi. Lang brzy dostane na záda raketomet (i když helikoptéru je konečně možné sundat zastřelením pilota), zatímco Graves si do svačinové krabice zabalí tlumič nebo důmyslnou kameru, s jejíž pomocí je možné střílet za roh. Nemezená munice má svůj důvod – nevyčerpatelnou studnici nepřátel. Pauzy na přebíjení jsou tím jediným, co vedle zmateného parťáka ve hře jednoho hráče brzdí akci, takže je nutné pouze sbírat ničivé granáty a sledovat, kterou zeď vyhodit do povětří příště.

PĚT KONFLIKTŮ, KTERÉ OTŘÁSLY BUDGETOVÝM SVĚTEM

I s průměrným hodnocením se lze stát uznávanou veličinou. Dnes již pětidílná série Conflict nikdy nepřekonala své konkurenty z rodiny špičkových her typu Call of Duty, ale přesto dokázala zabavit

milióny hráčů a vstoupit ve známost. Počátky byly krušné, první dva díly Desert Storm a Desert Storm II: Back to Baghdad se utápěly v nepřehledném zadávání příkazů čtyřem spolubojovníkům, z nichž se každý specializoval na jiný druh zbraní.

Až další pokračování s přízviskem Vietnam povely zjednodušilo a na druhou stranu dodalo hře na hloubce zlepšováním vojáků, obíráním mrtvol o zbraně a především atmosférou vietnamské džungle ne nepodobné českému Vietcongu. Předposlední díl Global Terror se polepšil zejména grafikou a rozmanitostí misí, v nichž hráč bojoval proti teroristům po celém světě. Je pozoruhodné, jak dlouho se průměrná série dokázala udržet naživu.

I v lesích to pořádně bouchá

I vy můžete být nyní v centru zaměřovače aneb paranoia nadevše

PÁTÝ ZÁŘEZ NA PAŽBĚ

Navzdory břitkému masakrování se tvůrcům nepodařilo vyvážit hratelnost natolik, aby se skrze návrhářské mezery nezačala protlačovat nuda. Pokud se hráč v jednu chvíli prodírá zajímavým klášterem povstalců ve Venezuele, aby na jeho dně nastražil nálože C4 a vzdoroval helikoptérám a tankům nastupujícím v kritických momentech, později na Sibiři nebo v Africe jde stále jen o to samé střílení do stáda, tu a tam proložené vynuceným přepnutím mezi vojáky.

V multiplayeru je situace okořeněna možností ovládat tanky, transportéry nebo vznášedla, přičemž jeden z hráčů stroj klasicky pilotuje a druhý střílí. Je to ale příliš průsvitná náplast na postupnou absenci nových nápadů ženoucí hru do stereotypu.

Vystřízlivění z výbuchů střídá vizuální zklamání – Denied Ops zdaleka nedosahují dnešních standardů. Co se týká například materiálů potahujících polygonové modely, je problém rozpoznat, zda se voják krčí za pařezem nebo handicapovanou kamennou sochou z Velikonočních ostrovů. Přestože má nyní Conflict pod kapotou tuny výbušnin, stále se mu nedaří odstřelit víko průměrnosti, které dělí celou sérii od špičkových titulů. Nehledě na tupého pomocníka, šla by koncepce kooperativní akce využít lépe – táhnout zraněného protivníka do bezpečí, zatímco on bude stále střílet a efektivně hráče krýt v řadě specifických, předem navržených situací. Přesně to slibuje Army of Two, a tak nezbývá než čekat, zda až s ní tandemové akce prorazí v plné parádě.

»Agenti Lang a Graves mají jasný úkol – splnit misi, tak aby nezůstal jediný svědek

XBOX 360 VERDIKT

CONFLICT: DENIED OPS

- ✓ Dva odlišní vojáci a jejich spolupráce v multiplayeru
- ✓ Arkádovost hře sluší
- ✓ Epesní výbuchy v každém momentu
- ✗ Počítačem řízený parťák je retardovaný
- ✗ Průměrná grafika
- ✗ Málo využitý potenciál kooperativní

HODNOCENÍ

VE DVOU LIDECH JE CONFLICT: DENIED OPS ZÁBAVOU PLNOU VÝBUCHŮ, NEKONEČNÉ STŘELBY A VARIABILNÍCH MISÍ. JEDEN HRÁČ SE VŠAK MUSÍ VYPOŘÁDAT S NATVRDLÝM PARŤÁKEM, COŽ DEGRADUJE SLUŠNÉ ODREAGOVÁNÍ V ŠEDIVOU A OBČAS FRUSTRUJÍCÍ NUDU.

6.1

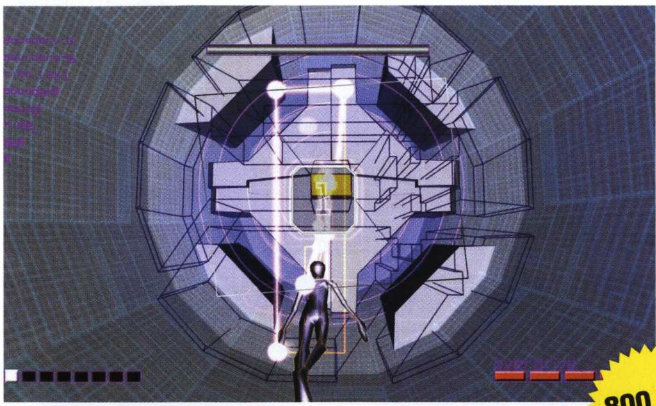
Rez HD

Co se přihodí několik let staré střílečce, když ji pečlivě oprášíte, omyjete, přidáte atraktivní achievementy a vrhnete do světa?

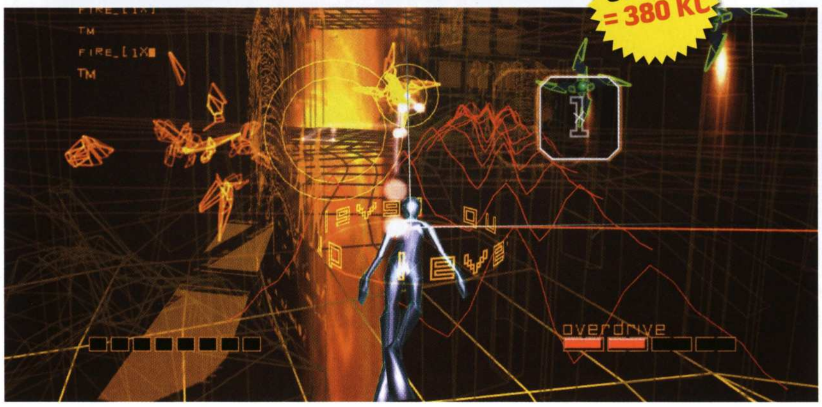
DETAILY

VYDAVATEL: Q ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** Q ENTERTAINMENT/HEXA DRIVE **POČET HRÁČŮ:** 1 **V PRODEJI:** OD 30. LEDNA 2008 **CENA:** 800 MP

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE



800 MP = 380 KČ



ZREZNE? ZKORODUJE? Ani v nejmenším! Důkladný facelift a vyhlazení letitých vrásek až do grafického rozlišení 720p, ambientně-progresivní hudební kulisa a celkově cyber-sexy-look přesně zapadá do schématu moderního pojetí interaktivní počítačové zábavy. Ovšem ouha, Rez HD není pouze samoúčelnou exhibicí pro „cool" publikum, ale i říznou střílečkou se vším, co k ní patří. Atraktivní slupka, která sama o sobě vystačí na dalekosáhlé úvahy o syrovém a nefalšovaném uměleckém dílu, pod sebou překvapivě ukrývá poctivou a zábavnou hru.

Ano, je tu hlavní hrdina z jedniček a nul, jenž musí čelit přívalům nebezpečného digitálního šmejdu, tvořeného zlými jedničkami a nulami. Je tu pestrý bojový arzenál, tuzí bossové zuby nehty (resp. lasery a nanomety) bránící svou proradnou existenci, které musíte nelítostně rozprášit na prvočástice, abyste mohli pokračovat dále. Nejspornějším prvkem Rezu HD je jeho sporadická délka, respektive krátkost. Za čtyři stovky korun dostáváte adekvátní pohranou, podívanou i poslyšenou, nicméně pokud by hra obsahovala více než pětici tématických úrovní, troufám si tvrdit, že by bez problémů obstála i v plnokrevné krabicové „retail" distribuci.

Bohudík se jedná o titul, který svým konceptem skvěle vyhovuje potřebě krátkodobé relaxace a nečiní si nároky na desítky hodin vašeho času. I po pokoření má Rez HD stále co nabídnout: na úspěšné virtuální zachránce celé galaxie nečeká pouze zástup vděčných cyberprincezen (ne, laciných vtípků o výhodách bezpečného cybersexu se autor textu protentokrát vyvaruje), ale i přístup k několika novým herním režimům a bonusovým arénám. Takže sklopte očka k výsledné známce a vězte, že Rez HD je momentálně jedním z nejžhavějších želízek ve výhni XBLA.

Václav Valeš

XBOX 360 VERDIKT

OKÁZALE VÝSTŘEDNÍ FUTURISTICKÁ STŘÍLEČKA ODĚNÁ DO NETRADIČNÍHO AUDIOVIZUÁLNÍHO HÁVU, JENŽ SMYSLNĚ ODHALUJE PŘILÉHAVÉ SPODKY ZÁBAVY A HRATELNOSTI.

8.5

Omega Five

Zapomeňte na majestátní vesmírné koráby křižující nekonečným universem. Smysly drásající akční výlet do Omegy Pět skrývá v rukávu nejedno překvapení

DETAILY

VYDAVATEL: HUDSON ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** NATSUME **POČET HRÁČŮ:** 1–2

V PRODEJI: OD 9. LEDNA 2008 **CENA:** 800 MP

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

PRVNÍM Z NICH je bezpochyby skutečnost, že se hordám nepřátelského kosmického šmejdu nevydáváte v ústrety obligátně obaleni několikatunovým monstrem se supersilnými obrannými štíty. Zde jde hlavně o člověka. Konkrétně o hrstku opancéřovaných humanoidů, z nichž si můžete zvolit svého hrdinu, který bez zbytečných průtahů a řešení složitých filozofických otázek odevzdaně rozžhaví hlavně futuristických zbraní do nejsvětlejších odstínů.

Čistě pro pořádek – Omega Five je vzorným reprezentantem akčně vesmírného žánru (jehož základní stavební kameny byly položeny tituly jako R-Type anebo Project X), v němž si to raketka (zde výše zmíněný robohumanoid) poslušně skroluje zleva doprava, střílí po flotilách a formacích nepřátel a sbírá přitom nejrůznější předměty, které mohou na stranu hráče přinést výhody, například vylepšení palebného arzenálu. Pohled na obrázky lemující tento text dává jasně na srozuměnou, že vizuálnímu zpracování není moc co vyčíst. Na tom, že je Omega Five takovou pastvou pro oči, se jistě podepsal fakt, že se nejedná o jeden z nekonečné řady omšelých letitých portů, ale o exkluzivní titul určený výhradně pro XBLA.

Již u hry pro jednoho hráče se bezpochyby pobavíte, nicméně chopí-li se druhého ovladače někdo z vašich blízkých či známých, intenzita zážitku roste exponenciálně. K hutné atmosféře přispívá i to, že k dispozici máte pouze jeden jediný život a něco málo „kreditů" umožňujících pokračování od začátku úrovně. A propos, vcelku nízký počet ucelených tématických prostředí (pouhé čtyři) ospravedlňuje přítomnost bohatého bonusového obsahu – postupně můžete získat přístup nejen k dalším hratelným postavám, ale i zbrusu novým herním režimům.

Václav Valeš

XBOX 360 VERDIKT

POCTIVÁ KOSMICKÁ ANIHILAČNÍ STŘÍLEČKA SE SILNĚ NADPRŮMĚRNOU GRAFIKOU A SLUŠNOU HRATELNOSTÍ.

7.5

800 MP = 380 KČ

CO SE DĚJE V TRÁVĚ

ANEB CO ZAJÍMAVÉHO SE URODILO NA XBOX LIVE

AUTOR: Michal Jonáš

Tento měsíc hraje jasný prim další rozsáhlý balík nových úrovní a multiplayerových map pro taktickou střílečku GRAW2, nově také zařazujeme dvojici na první pohled možná obyčejných updatů. Pokud se však o nich dozvíte víc, zjistíte, že kromě tradičních oprav nabízejí i vítaná vylepšení a funkce, které dříve nebyly obsaženy. Na začátku roku tradičně nechybí ani menší, ale zato bezplatný balíček. Tentokrát referujeme o jednom svátečním songu pro Guitar Hero 3 a z hlubokých vod vytahujeme na světlo i jeden pozapomenutý doplněk pro fanoušky válečných bitev v Tichomoří.

CRYSTAL QUEST: TITLE UPDATE

VÝROBCE: STAINLESS GAMES

ŽÁNR HRY: ARKÁDA

CENA: ZDARMA

I když jde vlastně o pouhý update, jakých je na různé hry nepočítaně, přidává tento do starší arkádičky Crystal Quest novou vlastnost. Hru čerstvě obohatí násobič skóre, čímž se partie stanou rychlejší a zvětší se maximální možný bodový příděl, kterého je možné v jedné hře dosáhnout. S každým nasbíraným krystalem se bude skóre progresivně násobit, takže při řetězení a bezchybném průletu získáte snadněji větší množství bodů. Update také připraví hru na později vydávané přídavky, které tvůrci do budoucna plánují. Crystal Quest vyšel na začátku roku 2006 a stojí 400 MP.

− 50 % +

GRAW 2: CO-OP COLLECTION

VÝROBCE: UBISOFT PARIS

ŽÁNR HRY: TAKTICKÁ STŘÍLEČKA

CENA: 800 MP

Nejrozsáhlejší balík má tento měsíc na svědomí Ghost Recon: Advanced Warfighter 2. Multiplayerová kolekce přidává do kooperativní kampaně dalších pět úrovní na stejném počtu různých map. Kromě toho hutný přídavek obsahuje ještě dalších devět multiplayerových map, z nichž dvě jsou zcela nové. Zbytek pochází, stejně jako v kooperativní kampani, ze starších dílů celé série. Fajnšmekry bude také zajímat nová várka deseti achievementů, tentokrát zaměřených ponejvíce právě na kooperativní spolupráci v jednotlivých misích. Jedinou vadou na kráse je tak tradičně vysoká cena.

− 80 % +

GUITAR HERO 3: CLASSIC ROCK TRACK PACK

VÝROBCE: NEVERSOFT

ŽÁNR HRY: KYTAROVÝ SIMULÁTOR

CENA: 500 MP

Třetí díl kytarového simulátoru je určen pro pravé rockery, čemuž odpovídá i portfolio originálních i dodatečně stahovaných skladeb. Nejinak tomu je u dalšího tracklistu, který tentokrát nabízí trojici klasických písní z rockové síně slávy. Skupina Foreigner přispěla svým songem „Juke Box Hero", od Bostonu je „Peace of Mind" a konečně poslední část má na svědomí formace Journey (jedná se o skladbu „Any Way you Want it").

− 60 % +

GUITAR HERO 3: HOLIDAY 2007 SINGLE

VÝROBCE: NEVERSOFT

ŽÁNR HRY: KYTAROVÝ SIMULÁTOR

CENA: ZDARMA

Jako malý a opožděný vánoční dárek si tvůrci z Neversoftu připravili pro všechny hráče třetího dílu Guitar Hero vánoční skladbu pod názvem „We Three Kings". Nejedná se ale o oblíbenou a známou koledu „My tři králové jdeme k vám...", ale o zcela jinou píseň pod celým jménem "We Three Kings of Orient Are" z roku 1857 od reverenda Johna Henryho Hopkinse. Je to další příjemná a melodická skladba nejen pro sváteční pohodu. Pro rockery a „hroziče" to ale rozhodně není to pravé ořechové.

− 80 % +

VIRTUA FIGHTER 5: ITEM PACK 3

VÝROBCE: SEGA-AM2

ŽÁNR HRY: BOJOVKA

CENA: 200 MP

Na můj vkus jsou tyto střídmé přídavky jen maskovanou nastavovanou kaší, protože na vlastní hru nemají vůbec žádný vliv. Ale budiž, pokud má někdo potřebu nakupovat stále nové věci a oblečky pro svoje virtuální bojovníky, nebudu mu jeho iluzi brát. Takže i po třetí obsahuje přídavek vždy po dvou vizuálních doplňcích pro každou postavu ve hře. Rozmyslete se sami, zda vám to stojí za to.

− 10 % +

VIRTUA FIGHTER 5: TITLE UPDATE

VÝROBCE: SEGA-AM2

ŽÁNR HRY: BOJOVKA

CENA: ZDARMA

Daleko lépe, a to nikoli jen cenou, vypadá regulérní update celé hry, jenž konečně přináší několik vítaných vylepšení a opravuje drobné nedodělky z původního titulu. Předně update zajistí, že opakovačky lze ukládat na pevný disk nebo větší paměťové karty. Dále se rozšířila paleta doplňků pro postavy v tom smyslu, že půjde míchat různé typy oblečení s různými barevnými odstíny a navíc každý bojovník obdrží jeden nový oděvní doplněk. V online bitvách se budou zobrazovat hráčské obrázky účastníků boje a v lobby nově i kvalita připojení (ping). Nakonec se drobné úpravy dostalo i hodnotícímu systému pro hráčské žebříčky. Sice to takto mělo vypadat již v plné hře, ale i tak je update určitě mnohem lepší přídavek než chudé a drahé Item Packy.

− 100 % +

ACE COMBAT 6: NOVÉ LETOUNY

VÝROBCE: NAMCO

ŽÁNR HRY: LETECKÁ ARKÁDA

CENA: 200–400 MP

V lednovém čísle jsme souhrnně představili několik nových či nově kamuflovaných letounů, které si můžete stáhnout do Ace Combat 6. Namco v tomto trendu pokračuje, protože od té doby na Xbox Marketplace přibylo opět několik dalších strojů. Jedná se však pouze o nová zbarvení letadel z originální hry, tedy až na jednu parádní výjimku. Jeden z nejvýkonnějších strojů ve hře vlastní nepřátelská strana, pokud si tento letoun stáhnete, můžete jej používat i vy. Fiktivní letoun, jenž v kampani vystupuje jako velice výkonný prototyp univerzální stíhačky budoucnosti, najdete pod názvem CFA-44 Nosferatu.

− 70 % +

BATTLESTATIONS MIDWAY: IOWA MISSION PACK

VÝROBCE: EIDOS HUNGARY

ŽÁNR HRY: VÁLEČNÁ STRATEGIE

CENA: 400 MP

Solidního přídavku se dočkal rozporuplný mix akční a strategické hry Battlestations Midway. Za rozumnou cenu nabízí jednak zbrusu novou multiplayerovou mapu obsahující bitevní lodi Iowa (odtud název celého přídavku) a Yamato. Jedna nová úroveň také obohatila nabídku vedlejších misí (tzv. challenges) a s tím souvisí i pět nových jednotek, včetně zmíněné bitevní lodi Iowa.

− 80 % +

BURNOUT PARADISE

Přinášíme skvělé rady, kterak se na silnici cítit jako v ráji

Burnout Paradise je velice komplexní hra, proto by vyčerpávající návod zabral klidně i desítky stránek. Vybrali jsme však alespoň několik nejdůležitějších pomůcek, tipů a triků, jež vám pomohou při jízdách po Paradise City.

OBJEVOVÁNÍ

Velkou námahou je (kromě vlastních závodů) už nalezení všech důležitých míst ve městě. Právě tím byste měli na úvod začít. Pro dobrý přehled uvádíme přesné počty všech těchto míst. Achievement vás odmění za nalezení **11** krytých parkovišť, která poznáte podle velké žluté cedule s písmenem "P". Ještě před vírem závodů je dobré objevit všechna pomocná zařízení, jako je **11** autoopraven (průjezd vám zcela opraví zdemolovaný vůz), **14** čerpacích stanic (bleskově doplní boost na maximum), **5** lakoven (změní barvu vozu) a **5** vrakovišť (zde si vybíráte z dostupných vozů). Pouze při jejich objevení se vám podniky zobrazí na mapě.

Elementární výhodou je také zafixování všech **osmi** cílů závodů, protože pak nebudete tolik bloudit. Pokud toužíte projet Burnout Paradise na 100 %, musíte proskočit **120** billboardů, vyskočit na **50** super skoků a prorazit **400** plotů se žlutými cedulkami a světly, které označují zkratky. Pokud jste připojeni, lze se ještě pokusit o splnění všech **350** online úkolů (challenges) v kooperaci s živými spoluhráči, přičemž platí, že si jich tvůrci připravili **50** pro každý jednotlivý počet hráčů (2 až 8) připojených do jedné hry.

JAK JEZDIT NEJLÉPE?

Držte se pokud možno ve středu vozovky, protože takto se můžete snadněji vyhýbat dopravě do obou stran. Zkracujte si zatáčky vnitřní stranou a nebojte se uhánět po trávníku či krajnici. Mimo silnici vám tolik nehrozí srážka s pomalejšími auty. Pro nejrychlejší zatáčení v křižovatkách vám pomůže malý trik. V plné rychlosti (bez boostu) najeďte do křižovatky a zatočte v požadovaném směru, načež při vjezdu do křížení zároveň jednou ťukněte na ruční brzdu (e-brake). Auto se tím smykem rychle otočí o 90 stupňů a při tomto prudkém zatočení neztratíte tolik rychlosti. Chce to ale několikrát nacvičit a vystihnout správný okamžik.

BOOSTUJTE JAK TO JEN JDE

Ukazatel boostu se vám bude stále doplňovat, pokud při jízdě využijete několik triků. Snažte se skákat často a hodně. Za každý metr ujetý bez kontaktu s vozovkou obdržíte vždy několik dílků boostu. Pokud při tom provedete přes speciální rampy tzv. Barell Roll, tedy otočku kolem podélné osy (ve vzduchu zatočte a stiskněte ruční brzdu), a dopadnete zdárně na kola, doplní se vám prakticky celá stupnice. Do táhlých zatáček driftujte. Držte stále plyn a ťukněte na tlačítko normální brzdy při současném zatáčení. Auto přejde do mírného a řízeného smyku. Když přitom ještě aktivujete boost, obdržíte dvakrát tolik turba. Stejně tak strkání do rivalů, jízda v protisměru, těsné míjení okolních vozidel, nebo narážení do soupeřů z boku i zezadu získá další dílky k dobru. Možnost takřka neomezeného boostování při závodech vám může velmi pomoci.

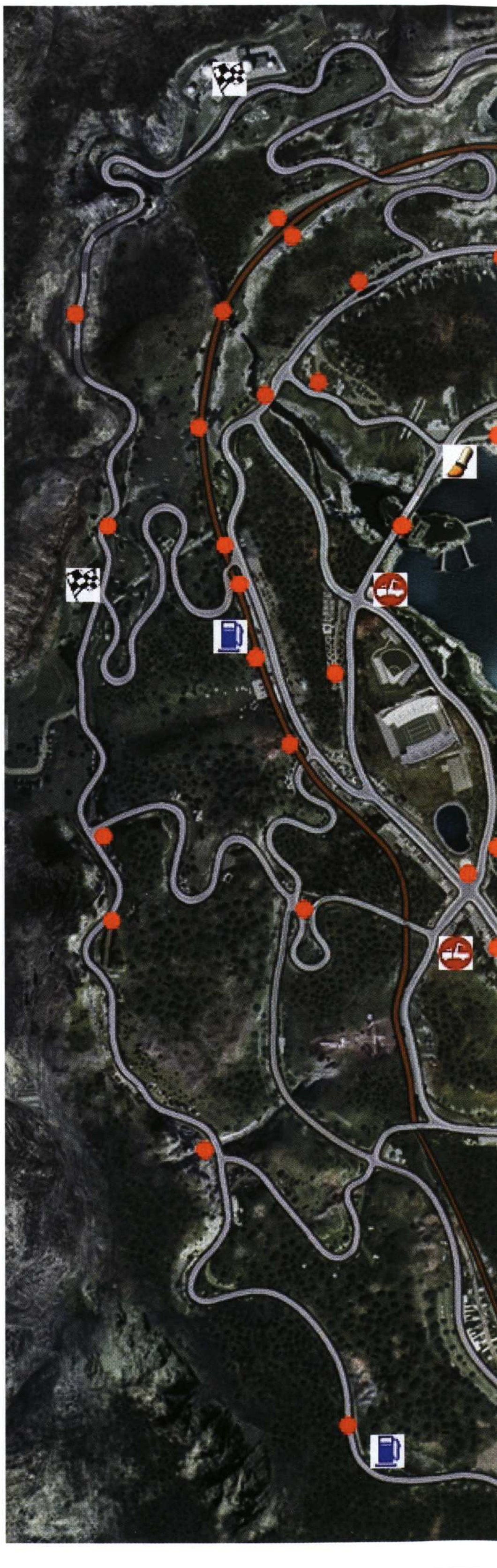
KRÁSNÉ SILNÉ STROJE

Vozidel je ve hře celkem **76**, přičemž všechny stroje jsou rozděleny do tří závodních tříd podle typu boostu. Auta ze třídy Stunt Class (celkem 26 vozů) se výborně hodí na skoky a akrobatické prvky. Mají ovšem menší rychlost než vozidla z jiných tříd. Speed Class (26) nabízí vozidla přizpůsobená pro co největší rychlost a řiditelnost. Pro klasické rychlostní závody je to dobrá volba. Poslední třída Aggression (24) kombinuje přednosti obou předcházejících typů. Tyto vozy jsou také nejodolnější vůči bouračkám a lze je nejvíckrát zdemolovat při závodě bez postihu.

DOPORUČENÁ VOZIDLA

Pokud nemůžete stále najít ten správný vůz, který by vám seděl, zkuste následující auta, jež jsou doporučená přímo tvůrci hry:

- **Amatéři:** Racing SI-7, Hydros Techno, LM Track Package
- **Profesionálové:** Tempesta GT, XS12, Racing 500 GT, Revenge Racer
- **Mistři (semi-proficient):** Fastback Special, Arachno Sport, Sabotage GT 2400
- **Elitní jezdci:** Carbon GT Concept, Carbon Hawker, Uberschnall Clear, PCPD Special



POSLEDNÍ RADY PŘED STARTEM

Čím lépe se seznámíte s městem, tím více se vám bude dařit při závodech, protože nebudete tolik bloudit. Před ostrým nasazením se klidně nejdříve pořádně projeďte po všech čtvrtích a snažte si zapamatovat význačné body. Ukazatele vám při závodech radí, kde zatočit. Pokud jedete v autech tříd Speed, nebo Stunt, projíždějte co nejčastěji přes skokánky pro doplnění boostu. Jestli pilotujete vůz typu Aggressive, lepší je narážet do protivníků, protože auto mnohem více snese. Raději se při offline závodech průběžně dívejte do velké mapy, kudy nejlépe jet, a naplánujte si dopředu průjezdy autoopravnou nebo čerpací stanicí.

LEGENDA

Čerpací stanice	Vrakoviště
Autoopravny	Cíle závodů
Lakovny	Lokace billboardů

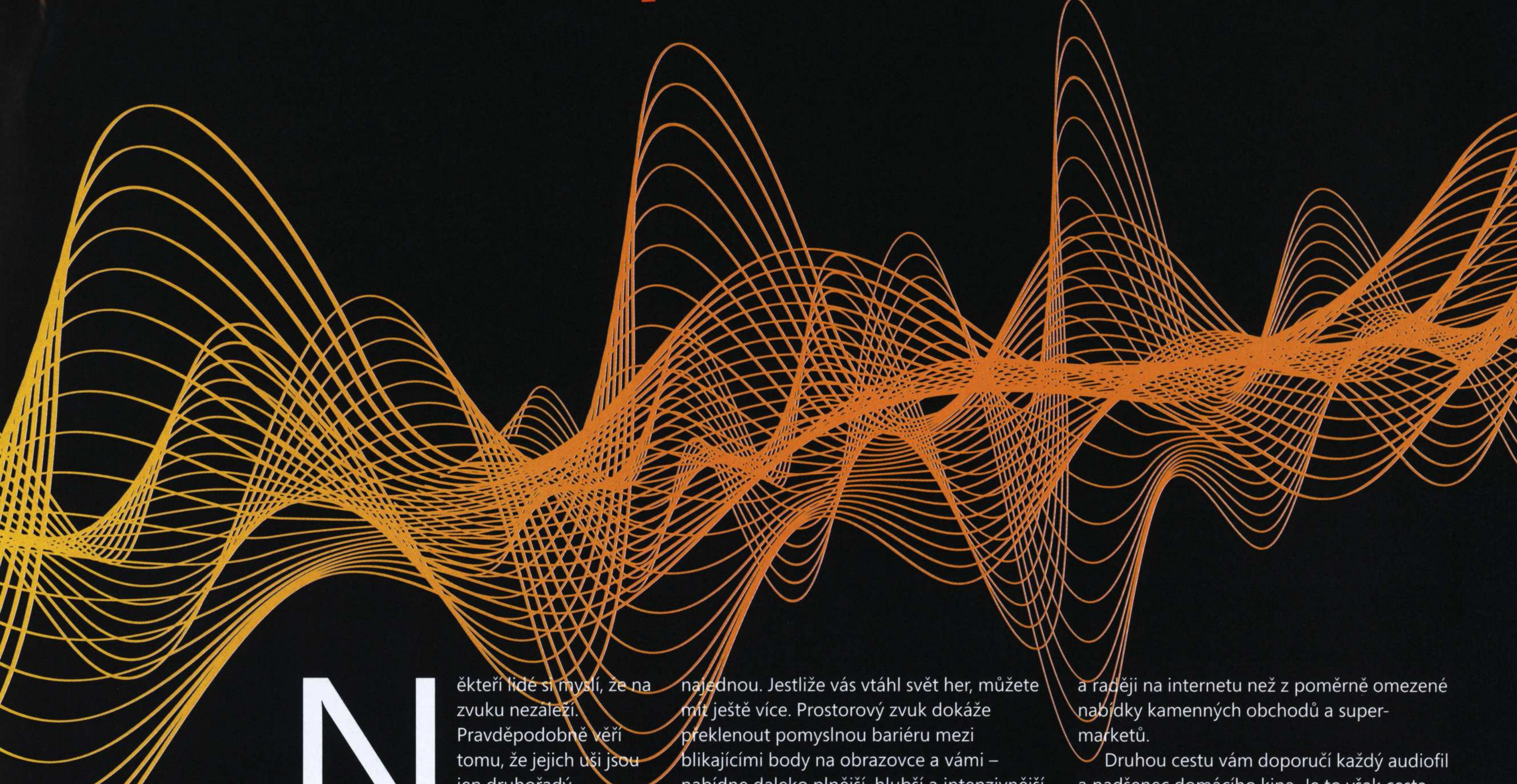
AUTOR: MICHAL JONÁŠ

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

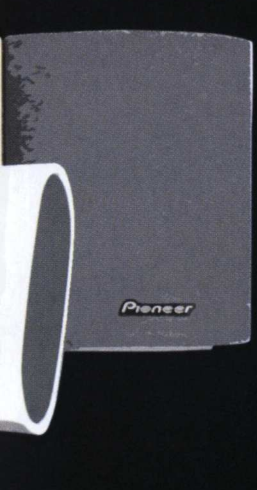
AUTOR: JAROMÍR PUK

NÁVOD: Prostorový zvuk

aneb HD pro vaše uši



Někteří lidé si myslí, že na zvuku nezáleží. Pravděpodobně věří tomu, že jejich uši jsou jen druhořadý a nepotřebný orgán. Je opravdu těžké popsat slovy, jaké to je, když vás zvuky hry obklopí a ze všech stran slyšíte například podivné tóny nepřátelské planety, za zády těžké kroky protivníka, případně když vás blízký výbuch udeří do žaludku a rozcinká skleničky na stole. Ano, pak zjistíte, že na zvuku opravdu záleží.



Jestli malé vestavěné reproduktorky vašeho televizoru mají na starost reprodukci všech zvuků z Xboxu, je to stejné, jako když na snobské večeři labužníků (kde se podává také kaviár a šampaňské) dobrovolně pijete jen vodu a zakusujete ztvrdlý suchý chléb z minulého týdne. Především u prostorového zvuku vám šest nebo sedm nezávislých kanálů poskytne dokonalou informaci o tom, kde se nachází každé šustnutí. Rozhovor se bude ozývat z centrálního reproduktoru, pistole z pravého předního, zatímco kulomet zarachotí z druhé strany, pravý zadní reproduktor vám dá vědět, že za vámi právě padá vrtulník, a z levého zadního reproduktoru se bude pro změnu ozývat řev právě zasaženého spolubojovníka – a to všechno najednou. Jestliže vás vtáhl svět her, můžete mít ještě více. Prostorový zvuk dokáže překlenout pomyslnou bariéru mezi blikajícími body na obrazovce a vámi – nabídne daleko plnější, hlubší a intenzivnější zážitek.

Dokonce ani moc nezáleží na tom, jestli hrajete Gears of War, nebo si chcete jen poslechnout oblíbenou MP3. Nevadí, jestli něco není již uloženo a zakódováno jako prostorový zvuk. Většina systémů totiž nabízí „upmix" neboli možnost obyčejný stereozvuk rozpočítat a rozložit do všech reproduktorů, jež vás obklopují (a to v případě herního zvuku i hudby).

Samozřejmě – v případě, kdy místo obyčejného stereozvuku posloucháte převedený prostorový, je vše lepší, nicméně „čistota" a „lokalizace" nedosáhne kvality a přesnosti pravého prostorového digitálního zvuku. Tím se ale dostáváme do jiné oblasti.

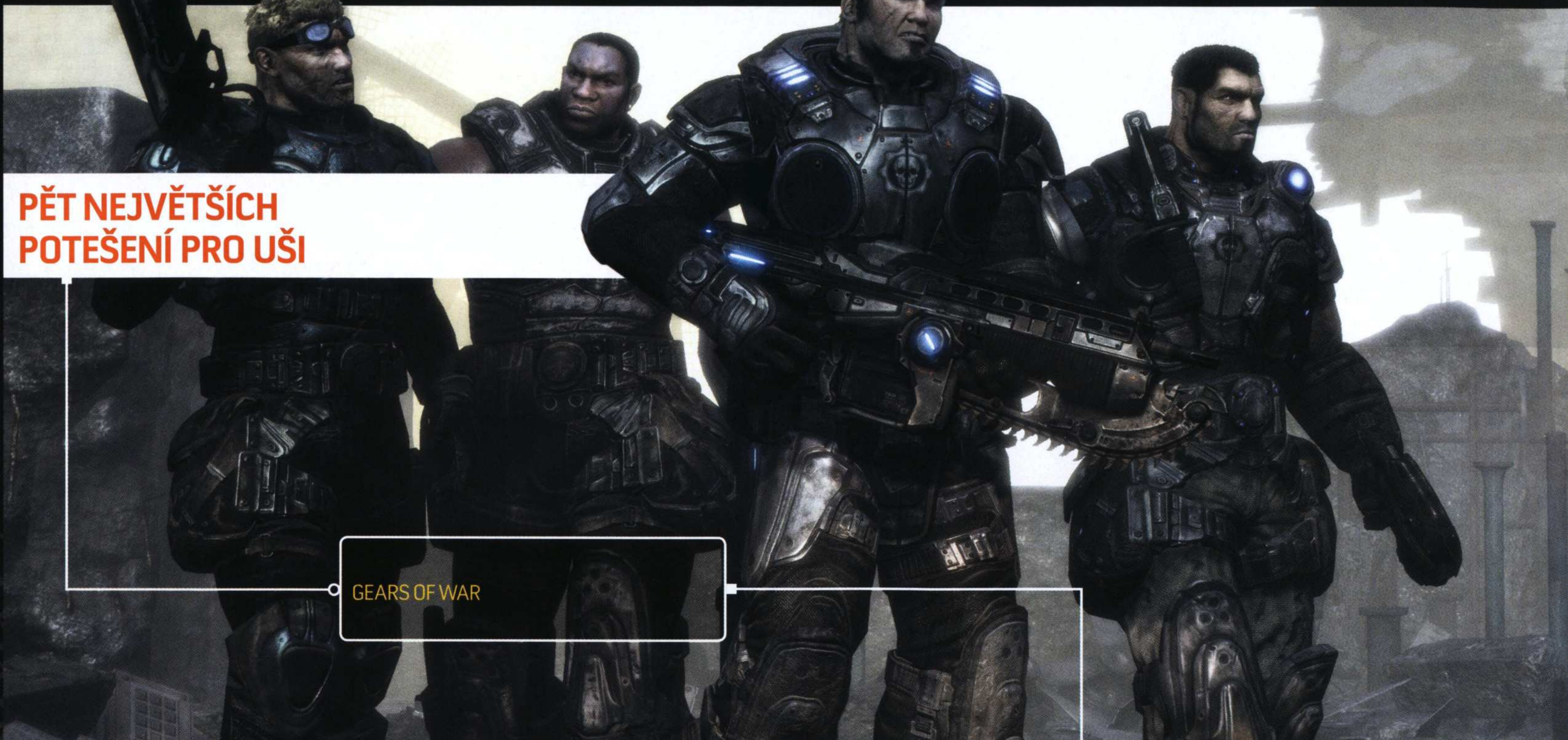
CESTY K PROSTOROVÉMU ZVUKU

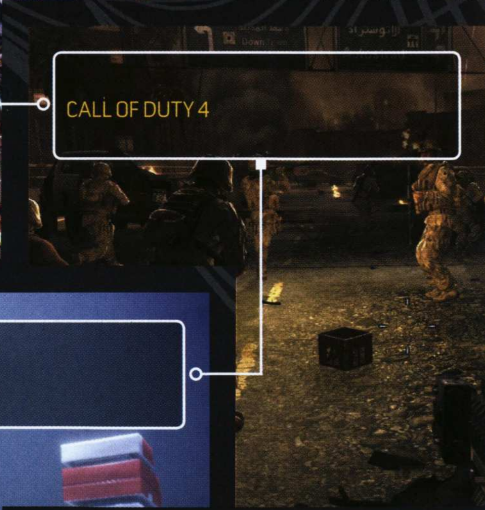
Existují dvě cesty, kterak Xbox 360 vybavit prostorovým zvukem a mnoha reproduktory. První a snadnější je pořízení setu AIO (all-in-one), tedy koupit zařízení „vše v jednom". Když budete mít v subwooferu již zabudovaný dekodér prostorového zvuku, pořídíte vše poměrně levně. Vybírejte ale obezřetně – a raději na internetu než z poměrně omezené nabídky kamenných obchodů a supermarketů.

Druhou cestu vám doporučí každý audiofil a nadšenec domácího kina. Je to však cesta dražší. Zaplatíte více, neboť musíte pořídit samostatný AV zesilovač se zabudovaným dekodérem digitálního prostorového zvuku a navíc kompletní sadu reproduktorů. Jestliže ale chcete absolutně nejlepší kvalitu, nelze dělat kompromisy. Navíc zjistíte, že k systému můžete připojit další zařízení jako například DVD přehrávač, DVD/HDD rekordér či satelitní přijímač, s nimiž je možné dále zkoumat lákavý svět prostorového zvuku. V tomhle případě však budete pravděpodobně potřebovat odborníka, který se domácím kinem zabývá, nebo se budete muset obrátit na specializované prodejny a hi-fi studia, kde si zařízení rovnou poslechnete.

Další problém na sebe většinou nenechá dlouho čekat, musíte vyřešit, jak do vašeho pokoje umístit až osm reproduktorů. Samozřejmě je nutné si uvědomit, že ke každému reproduktoru povede kabel. Což asi nevypadá jako procházka růžovým sadem. I zde ale máte několik možností: a) vyvrtat do zdi díry a vést všechno stěnami, b) sehnat si hromadu lišt a umístit kabely k reproduktorům do nich, c) zvolit bezdrátové

PĚT NEJVĚTŠÍCH POTEŠENÍ PRO UŠI





MALÝ SLOVNÍČEK POJMŮ

5.1/6.1/7.1 První číslo říká, kolik je reproduktorů, a jednička za tečkou značí samostatný kanál pro subwoofer. Vždy se tak dozvíte, kolik separátních zvukových kanálů film nebo hra nabízí – například 2.0 znamená klasické stereo.

Subwoofer Poskytuje opravdu hutný basový základ a skutečný autentický zážitek. Není nezbytný, pokud máte velké přední podlahové reproduktory.

THX Certifikát kvality, který udělují audio-laboratoře samotného George Lucase. Můžete ho nalézt jak u audiozařízení, tak u některých filmů či her.

Dolby Název firmy i označení prostorového zvuku. Například u filmů nejčastěji naleznete zvuk Dolby Digital 5.1. Ujistěte se, že ho vaše zařízení podporuje.

UPMIX Funkce rozpočítávání běžného stereozvuku ze dvou do více kanálů. Může tak přehrávat zvuk (hudbu či hru) z několika reproduktorů.

Optický nebo koaxiální Dva různé kabely pro přenos digitálního prostorového zvuku. Xbox 360 podporuje pouze optický, takže se ujistěte, že váš audiosystém také. Některé DVD přehrávače mají naopak pouze koaxiální digitální výstup.

»Prostorový zvuk dokáže překlenout pomyslnou bariéru mezi blikajícími body na obrazovce a vámi

PROSTOROVÝ ZVUK PRO (TÉMĚŘ) KAŽDOU KAPSU

LOGITECH Z-5500
8 990 Kč (8 000 Kč internet)
Není rozhodně low-endovým systémem (pokud jde o zvuk, nejlevnější základ je špatný) a nabízí dobrou startovací pozici, odkud začít vaše reproduktorové dobrodružství. Díky vestavěnému dekodéru a certifikátu THX jde o solidní a cenově přijatelnou sestavu 5.1.

PIONEER HTP-GS1
10 990 Kč
Velmi dobrý all-in-one systém navržený přímo na míru Xboxu 360. Celkový výkon 600 W, dostatek vstupů, mnoho provozních režimů, automatická kalibrace zvuku, vestavěný AM/FM přijímač a povedené ovládání. Vhodný pro hry i filmy.

AV RECEIVER DENON AVR-1908
16 690 Kč + 20 000 na reproduktory
Jestliže máte peníze a chuť, tento nový 7.1 kanálový AV přijímač podporuje všechny běžné zvukové formáty, nabízí vysokou kvalitu zvuku a výkon 7×120 W. Za zbytek peněz si vyberte odpovídající vhodnou sadu reproduktorů.

reproduktory – nejdražší, avšak velmi elegantní řešení. Bohužel, i když se obejdete bez tahání kabelů přes celou místnost, připojení k elektrické síti se stejně nevyhnete.

V každém případě počítejte s náklady a prací při instalaci v pokoji. Sumy na pořízení kvalitních reproduktorů se mohou vyšplhat opravdu vysoko, zvláště pokud chcete přesně slyšet například bubeníkovo jemné šustění metliček v oblíbené jazzové skladbě.

Ať kupujete jakýkoliv systém, vždy si určitě zkontrolujte, zda je vybaven digitálním optickým vstupem zvuku – ten potřebujete pro připojení Xboxu 360. Stejně tak musíte vlastnit optický kabel, jejž připojíte do divného malého čtvercového otvoru v HD AV komponentním kabelu vaší konzole.

VELKÝ OBÝVACÍ POKOJ

Ideálním místem pro vaše domácí kino je obdélníkový pokoj s PC/TV ve středu jedné stěny; patříte-li mezi šťastlivce, tak s velkým plochým televizorem zavěšeným na oné stěně. Pod (případně nad) televizorem byste měli mít centrální reproduktor, pravý a levý přední ve stejné vzdálenosti po stranách obrazovky. Reproduktory můžete pootočit směrem k místu poslechu. Pokud posloucháte hudbu, můžete je natočit tak, aby osa výškových reproduktorů mířila přímo na vás. Jestliže zůstanou natočeny méně, získáte dojem širšího zvukového prostoru (společnost Dolby doporučuje nechat osu reproduktorů paralelně).

Subwoofer můžete teoreticky umístit kamkoliv (basy se nešíří směrově), nicméně nejlepší místo je podél jedné stěny (nikoliv přímo k ní!). Postavte jej samozřejmě přímo na zem. Je dobré vyzkoušet více míst a trochu si s umístěním pohrát, v praxi hrají hodně velkou roli odrazy zvuku v místnosti.

Po stranách od místa, kde budete sedět a sledovat obrazovku, umístíte zadní efektové reproduktory. Ty by neměly být moc blízko a opět by neměly mířit přímo na vás, jinak nebudete zvukový prostor vnímat celistvě. Kýženého cíle dosáhnete vhodnou montáží na stěnu či pořízením stojanů na reproduktory. Nikdy nedávejte zadní reproduktorky na opěradlo sedačky.

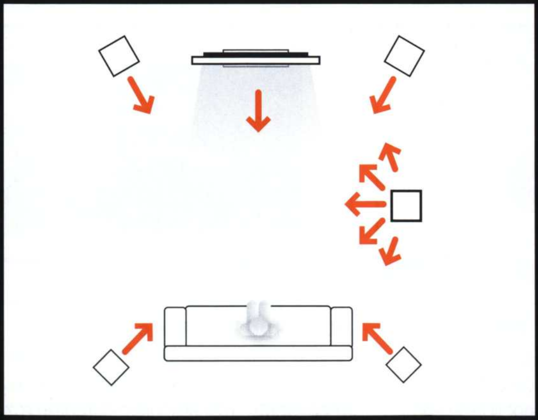
MENŠÍ, UŽŠÍ MÍSTNOST

Jestliže máte umístěný televizor v rohu (ať už kvůli úzké místnosti, nebo máte uprostřed umístěn velký jídelní stůl), pak vše bude trochu jinak. Přední reproduktory umístíte obrazovce blíže a opět je natočíte k místu, kde sedíte. Budou-li při umístění na zem příliš daleko v prostoru místnosti, můžete je pomocí vhodné montáže opět připevnit na stěnu.

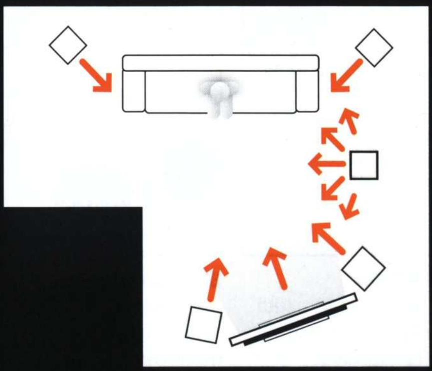
Zadní (efektové) reproduktory z prostorových důvodů opět nemůžete umístit běžným způsobem, a tak si budete muset pohrát s vyvážením zvuku. Měly by být položeny ve stejné vzdálenosti od vaší hlavy (místa, kde budete sedět). Opět je dejte na stěnu a natočte směrem k vám. Subwoofer může být v některém rohu, ovšem pozor! Toto umístění zesiluje nízké kmitočty a zhoršuje jejich přesnost, takže se opět nevyhnete trošce experimentování.

MALÁ, NESOUMĚRNÁ MÍSTNOST

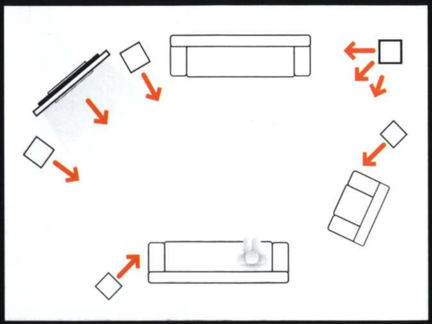
Bydlíte-li v typickém malém pokojíku pro jednoho člověka, případně rovnou v nějaké nesouměrné studentské díře, pak to budete mít trochu složitější. Trik spočívá v tom, aby vše bylo tak, jako byste měli vekou místnost a nic zvláštního se nedělo – jen budete muset dát větší pozor na směřování a umístění reproduktorů, neboť vzdálenost mezi nimi je menší, stejně jako úhly. Subwoofer v ideálním případě umístíte podél nejdelší stěny a basy by měly vyzařovat směrem do prostoru. A zadní reproduktory? Jen je natočte (opět nikoliv přímo), opět by měly být ve stejné vzdálenosti od místa poslechu.



Prostorová zvuková nirvána. Obdélníková místnost je perfektní místo pro sestavu domácího kina.



Místnost ve tvaru L. V tomto případě se přesunu některého nábytku asi nevyhnete.

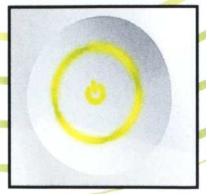


TV v rohu? Netrapte se, i v takovém případě se dá vše vyřešit vhodným umístěním několika reproduktorů

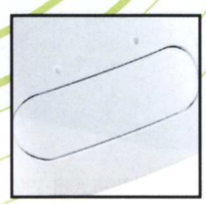
Jump in...

PROZKOUMEJ

kabát svého Xboxu 360 a všechny jeho kapsy

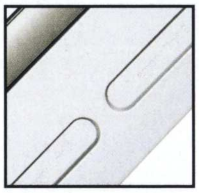


Světelný kruh (světlo života)
Okolo vypínače Xboxu se nachází světelný kruh rozdělený na 4 části, které upozorňují na zapojené ovladače, stejně jako na odpojené kabely a chyby.

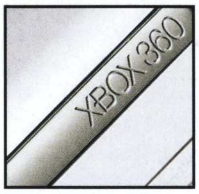


2 přední USB sloty
Nejlépe využitelné pro drátové ovladače i nabíjení těch bezdrátových (pokud máte Play and Charge kit). Slouží také k připojení fotoaparátů, MP3 přehrávačů, volantů a jiných zařízení. Při nevyužití jsou zakryty pružnou záklopkou.

20GB harddisk (dá se koupit zvlášť) 2 499 Kč
Není nutný – v případě zakoupení Arcade verze Xboxu 360 ho nahradí paměťové karty, ale opravdový hráč pevný disk potřebuje na stahování demoverzí, videí a jiného obsahu z Xbox Live.



Paměťové sloty 888 Kč (64MB verze), 1 199 Kč (512MB verze)
Ukládejte na ně své herní světy, Xbox Live účet a Gamer Profile. Pomocí paměťových karet se tyto informace dají přenést i na jiné konzole. K dostání jsou 64MB a 512MB jednotky. Užitečné zařízení, ale spíše pro rekreační hráče. V porovnání s harddiskem jsou totiž finančně dost nevýhodné.



DVD mechanika
Stříbrná krytka pro Premium konzole a bílá pro Arcade verzi. Otevírá se manuálně, pomocí gamepadu nebo ovladače „remote control". Nikdy nehýbejte s Xboxem, pokud je v mechanice médium!

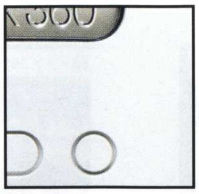
Faceplate od 400 Kč
Nelíbí se vám už barva Xboxu? Pořiďte si nový faceplate, který můžete měnit dle libosti. K dostání je ve spoustě barevných variací zkrášlujících konzoli.

Doporučené doplňky

Play and Charge Kit – 499 Kč
Přestaňte plýtvat AA bateriemi a kupte si tuto věcičku. Nabíjecí baterie a kabel vám dovolí hrát i při nabíjení. Nutnost pro každého pravidelně hrajícího majitele Xboxu 360 s bezdrátovým ovladačem.

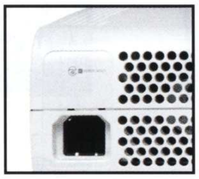
Bezdrátový ovladač – 1 299 Kč
Nejelegantnější funkční gamepad, který kdy člověk vyrobil! Investujte do dvou bezdrátových ovladačů a aspoň jednoho Play and Charge Kitu pro ultimátní herní pohodlí!

HDTV – od 20 000 Kč
Abyste ze svého Xboxu 360 dostali maximální výkon, potřebujete HDTV. Mrkněte se po HD Ready logu, což zaručuje minimálně rozlišení 720p, komponentním vstupu a po 10ms nebo nižší odezvě.



Synchronizační tlačítko
Zmačkněte tohle tlačítko na Xboxu 360 a na bezdrátovém ovladači, čímž obě zařízení propojíte a můžete hrát. Užitečnost této hračičky poznáte, když si váš kamarád přinese svůj bezdrátový ovladač na multiplayerový dýchánek.

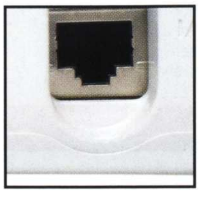
A/V Out
Připojí váš Xbox 360 k televizi či k hi-fi věži kvůli audiu a obrazu zvlášť. Slouží také jako výstup pro VGA, komponentní nebo kompozitní kabel, optické audio, RCA stereo a u Elite HDMI (podle toho, jaký kabel použijete).



Síťový vstup
Sem připojujete Xbox 360 ke zdroji napájení. Pamatujte, že zdroj (familiárně označovaný jako „cihlička") musíte mít na dobře větraném místě!

Slot pro Wi-Fi adaptér a USB port
Wi-Fi adaptér se zapojuje do tohoto slotu. Stejně tak do něj připojujete HD DVD mechaniku, pokud ji máte. Vzadu najdete ještě jeden USB port vhodný třeba pro připojení kamery Vision, aby zbytečně nezaplácávala přístupnější konektory na přední straně Xboxu.

HDDVD mechanika – 4 999 Kč
Protože je vaše mašina už teď plná pokročilých grafických technologií, stačí vám jen dokoupit HDDVD mechaniku, a z Xboxu máte rázem supermoderní přehrávač, za který byste jinak zaplatili o několik tisícikorun více.



Ethernet port
Pokud nemáte doma bezdrát, ale jen optickou síť, připojíte k ní svou konzoli právě díky tomuto portu a pak už jen brouzdáte na Xbox Live. Slouží také ke spojení dvou Xboxů 360 pro hraní přes System Link (což lze i bezdrátově).

Základní dilema

Xbox 360 Arcade – 7 990 Kč

» Bezkonkurenční cena a možnost hrát veškeré hry na Xboxu 360. Navíc zdarma 5 arkádovek
» S bezdrátovým ovladačem, kompozitním kabelem a paměťovou kartou

Xbox 360 Premium – 9 990 Kč

» Nejlepší poměr cena/výkon
» S bezdrátovým ovladačem, 20GB harddiskem a komponentním kabelem
» Nově i jako vánoční balíček s dvěma hrami

OXM přehlídka hardwaru

Všechen nadstandard, který potřebujete k opravdové herní extázi. S těmito oficiálními specialitami se nemůže nic měřit.

Nejzajímavější novinkou posledních měsíců je bezesporu vydání Xbox 360 Elite, černé konzole se 120GB pevným diskem! Elite nabízí plnou podporu HDMI a zajistí vám spoustu volného místa potřebného pro dema, uložené pozice a další. Už nikdy žádné otravné mazání!

Xbox 360 Elite
13 999 Kč
» Konečně v černém
» Velký 120GB pevný disk
» Černý bezdrátový ovladač, černý headset a černý HDMI kabel

Xbox 360 Play and Charge Kit (černý) 599 Kč
» Pro ty, kteří chtějí, aby jim vše sedělo k nové Elitní konzoli
» Samozřejmě funguje i s Core a Premium jednotkami, pokud je budete chtít mixovat

Xbox 360 Messenger Kit
1 199 Kč
» Zastrkává se do spodní části ovladače
» Funguje jako klasická klávesnice, jen je více kompaktní
» Podsvícená klávesnice pro psaní před domácím kinem a v temných místnostech

Barevné bezdrátové ovladače
1 299 Kč
» Dostupné v růžové, ledově modré a vojenské modré barvě a také dva druhy ovladače Halo 3 Special Editon
» Fungují se všemi modely Xboxu 360

Halo 3 Xbox 360 (Mongoose Edition)
11 990 Kč
» Obsahuje 20GB pevný disk, bezdrátový ovladač ve stejné zeleno-zlaté barvě jako konzole, HDMI a Play and Charge kit. Funguje se všemi výše jmenovanými příslušenstvími

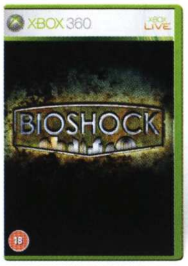
Jump in...

JASNÁ VOLBA

Nenechte si ujít ty největší herní hity pro Xbox 360!

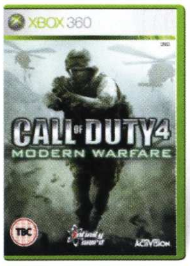
Project Gotham Racing 4
HODNOCENÍ: 8,1
Ni déšť, ni mráz nezastavil Project Gotham Racing 4 před tím, aby se stala nejlepšími arkádovými závody.

Elder Scrolls IV: Oblivion
HODNOCENÍ: 9,1
Bezkonkurenční RPG, které vám doma zkrátka nesmí chybět!

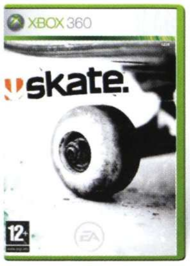


BioShock
HODNOCENÍ: 9,2
Návrat do utopického světa nemusí být doprovázen nadšeneckým dobrodružstvím. Těšte se na nabitou akci s RPG prvky.

The Orange Box
HODNOCENÍ: 9,4
Zní to jako lákadlo velkých obchodů s potravinami. Ovšem tři za cenu jedné platí i v případě reedice Half-Life 2.

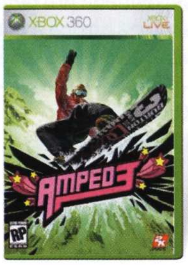


Call of Duty 4
HODNOCENÍ: 9
Call of Duty se konečně vymanil ze stereotypu druhé světové války. Své pěšáky nyní provedete po scenériích Středního východu.

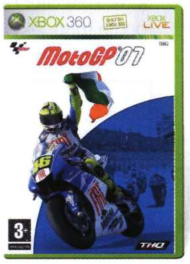


Skate
HODNOCENÍ: 8,9
Nejlepší skejťácký simulátor, který zbořil dlouholetou nadvládu legendy jménem Tony Hawk.

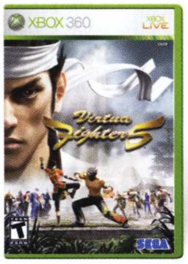
Lost Odyssey
HODNOCENÍ: 8,9
Prožijte si tisíciletý příběh Kaima Arognara v dalším epickém japonském RPG, které mají na svědomí nejzvučnější jména s Hironobu Sakaguchim v čele.



Amped 3
HODNOCENÍ: 8,4
Sportovní simulátor, který si bere na mušku populární snowboarding. Je libo několik triků na svahu?



MotoGP '07
HODNOCENÍ: 8,2
Zřejmě nejlepší simulátor motocyklového šílenství sklidil v řadách recenzentů i hráčské veřejnosti velký úspěch.



Virtua Fighter 5
HODNOCENÍ: 9,1
Není jednodušší cesty, než si vyřídit účty s nepřítelem z Ameriky nebo Austrálie. Jak? Prostřednictvím Virtua Fighter 5.

Forza Motorsport 2
HODNOCENÍ: 9
Forza 2 je takřka bezchybný automobilový simulátor, který reálně (a přitom zábavně) zachycuje prostředí závodních okruhů od A do Z.

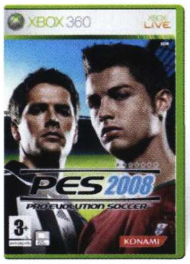
Mass Effect
HODNOCENÍ: 9,3
Neřízená střela novodobých her přistála na konzoli Xbox 360! Kombinace RPG prvků s ryzí akcí nekompromisně udává směr ostatním vývojářům.

Blue Dragon
HODNOCENÍ: 8,4
Samotný pán Final Fantasy stvořil exkluzivně rozsáhlé pohádkové RPG. Nenechte si ujít výlet do země magických stvoření.

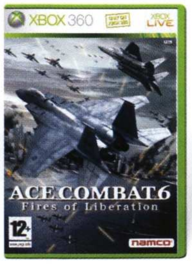
FIFA 08
HODNOCENÍ: 8,2
Vybudujte si kariéru nejlepšího trenéra a hráče současně v jedné z nejlepších fotbalových her současnosti!

Lost Planet
HODNOCENÍ: 8
Obklopen ledem, sněhem a všudypřítomnými sněžnými piráty. Ztracený osud na ztracené planetě.

Eternal Sonata
HODNOCENÍ: 8
Kdo by neznal slavného skladatele Fréderica Chopina, nechť si opráší své hudební znalosti. V jeho kůži se totiž ocitnete prostřednictvím tohoto klasického RPG.



Pro Evolution Soccer 2008
HODNOCENÍ: 8
Jaký je hlavní rozdíl mezi FIFA 08 a Pro Evolution Soccer 2008? Pouze ve stanovených prioritách. Jinak jsou oba tituly brutálně návykové.

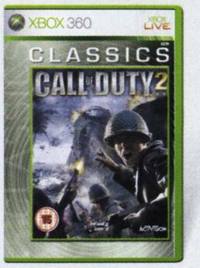


Ace Combat 6
HODNOCENÍ: 8,4
Hladoví virtuální piloti mohou opět nasytit svá prázdná břicha. Letadla z Ace Combat 6 už čekají na startovní dráze.

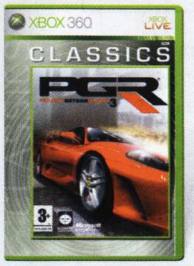
ZLEVNĚNÉ KLASIKY PRO XBOX 360

Ghost Recon Advanced Warfighter
HODNOCENÍ: 9
Akční střílečka z blízké budoucnosti i s odstupem času dokazuje, že stále nepatří do starého železa.

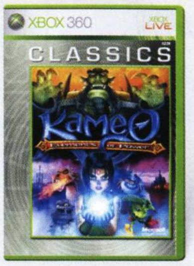
Dead Rising
HODNOCENÍ: 8,1
Jak to skončí, když chce horlivý novinář ulovit „velrybu"? Nemá někdo chuť na mozeček?



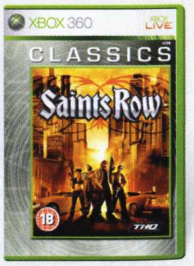
Call of Duty 2
HODNOCENÍ: 9,1
Vynikající akční hra, zařazená do prostředí druhé světové války, vás doslova vrhne do vřavy.



Project Gotham Racing 3
HODNOCENÍ: 8
Široká nabídka burácejících motorů se snoubí s inovativním systémem závodění právě v Project Gotham Racing 3.

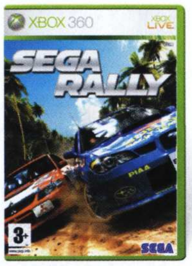


Kameo: Elements of Power
HODNOCENÍ: 8
Kvalitních akčních adventur za zvýhodněnou cenu je na trhu žalostně málo. Kameo jim napravuje reputaci.

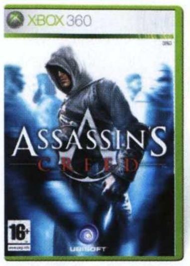


Saints Row
HODNOCENÍ: 7,8
Gigantické město Southern Cross, svoboda pohybu jako v GTA a pár „cool" vychytávek. Mňamka.

Lego Star Wars: The Complete Saga
HODNOCENÍ: 8
Umělohmotní panáčci v hábitech se dočkali své vlastní kompilace. K původním dvěma dílům samozřejmě přibyly další bonusy.

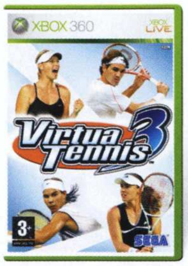


Sega Rally
HODNOCENÍ: 7,7
Arkáda jako řemen. Tímto titulem se může pyšnit Sega Rally Revo, jejíž misky vah rapidně směřují k pozici „maximální zábava".

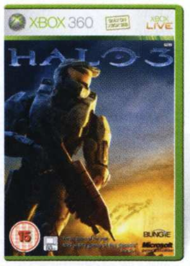


Assassin's Creed
HODNOCENÍ: 8
Simulátorem roku v kategorii zlodějství se stává Assassin's Creed. Jeho koníčky? Špehování, zabíjení, akrobatické sestavy a splynutí s davem.

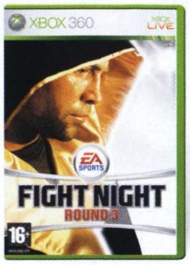
NHL 08
HODNOCENÍ: 8,7
Rok se s rokem sešel a EA Sports opět drancuje soukromé životy fanouškům hokeje. Mód kariéry vám totiž nedá spát.



Virtua Tennis 3
HODNOCENÍ: 9
Plahočení se za malým, kulatým nesmyslem? Proč ne, když po kurtě pobíhá řada sličných tenistek reálných jmen.

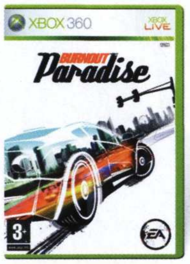


Halo 3
HODNOCENÍ: 9,3
Halooo, haloo! Je tu třetí Halo, aneb pokračování jedné z nejelitnějších first person akcí na celém širém světě.

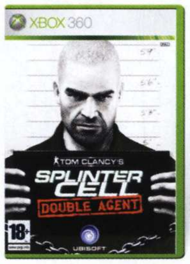


Fight Night Round 3
HODNOCENÍ: 8
Zde je popisek snadný: Nejlepší boxerská hra současnosti pro Xbox 360. Teď už stačí jen zasadit pořádný knockout.

Guitar Hero III
HODNOCENÍ: 8,1
Jsou věci, jejichž návykovosti neporozumíte. Hrát si na kytaristu prostřednictvím Xbox 360? A proč ne?!



BURNOUT PARADISE
HODNOCENÍ: 9,2
Monstrózní motorový masakr. Paradise City se stává obrovským hřištěm pro vaše automobilové destruktivní hrátky.

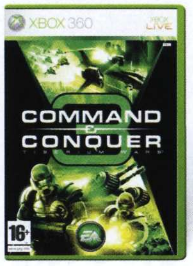


Splinter Cell Double Agent
HODNOCENÍ: 9
Tajný agent Sam Fisher, ačkoli ukončil službu, stojí před nelehkou výzvou. Teroristi ho opět vyzvali do svých příbytků, a rozhodně ne na pár panáků.

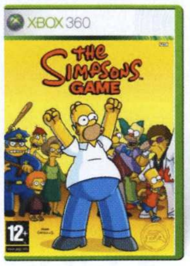
Gears of War
HODNOCENÍ: 9,3
Vydařená akční hra postavená na Unreal 3 enginu zaručuje zábavu a strhující podívanou v jednom. Znáte lepší variantu, která připoutá na dlouhé večery?

Devil May Cry 4
HODNOCENÍ: 8,7
Lov na démony právě začíná, přidejte se. Devil May Cry 4 nabízí éterický čistou akční rubanici v tom nejstylovějším kabátku.

The Club
HODNOCENÍ: 7,8
Staňte se exkluzivním členem klubu smrti. The Club přináší novogenerační pojetí klasické arkády, prostřílejte se k nejvyššímu skóre.

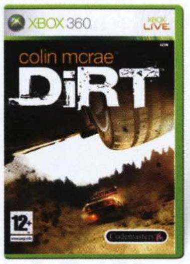


Command & Conquer 3: Tiberium Wars
HODNOCENÍ: 8,3
Jeden z největších průkopníků svého žánru nezklamal ani posledním přírůstkem Tiberium Wars. Král je mrtev, ať žije král také na Xboxu 360.



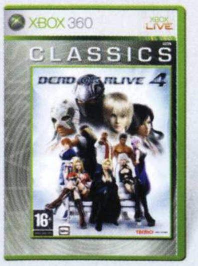
The Simpsons Game
HODNOCENÍ: 7,7
Simpsonovi udělali rozruch nejen v kinech, ale i na Xboxu 360. Parodování „konkurenčních" her zvládá potrefená rodinka dokonale.

NBA 2K8
HODNOCENÍ: 8,6
2K Games předvedli, že dokáží konkurenčním EA Sports nadělit hezkých pár košů navíc. Nikde nenajdete víc naleštěné virtuální palubovky.

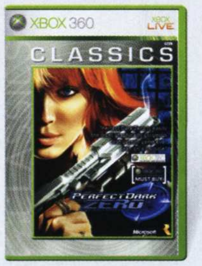


Colin McRae: Dirt
HODNOCENÍ: 8,1
Nejdelší rallye série pro Xbox se opět vrací na místo činu. Tentokrát prověříte špičkové závodní speciály na bahnitých tratích.

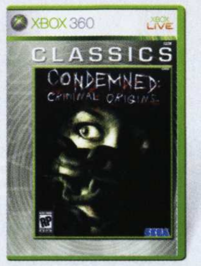
Viva Piñata
HODNOCENÍ: 8,2
To nejroztomilejší, co si můžete na Xboxu užít. Plyšová zvířátka Piñata navíc nejsou pouze pro děti.



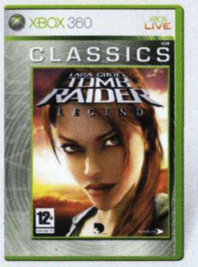
Dead or Alive 4
HODNOCENÍ: 9
Dead or Alive 4 oproti předchůdci doznal pouze minimum změn. I to však fantastické bojovce stačilo k úspěchům.



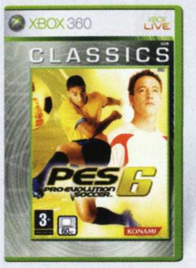
Perfect Dark Zero
HODNOCENÍ: 8,4
Hlavní hrdinka first person akce Perfect Dark Zero si s nikým nezadá. Dokonale ovládá zbraně. Odzbrojí i její pohled.



Condemned: Criminal Origins
HODNOCENÍ: 8,2
Proč ve městě stoupá kriminalita a počet obětí, zdá se, nemá konce? Podobnou otázku řeší agent FBI, jehož kvér nezná bratra.



Tomb Raider Legend
HODNOCENÍ: 8
Nejpevnější poprsí Lary Croft. Nejostřejší kulky. Nejlepší Tomb Raider, co kdy spatřil světlo světa.



Pro Evolution Soccer 6
HODNOCENÍ: 8,3
Předchůdce jednoho z nejlepších fotbalových simulátorů současnosti. Pravda, FIFA mu byla vždy v patách.

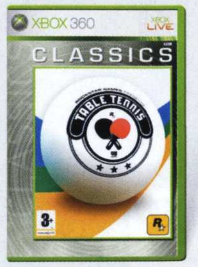
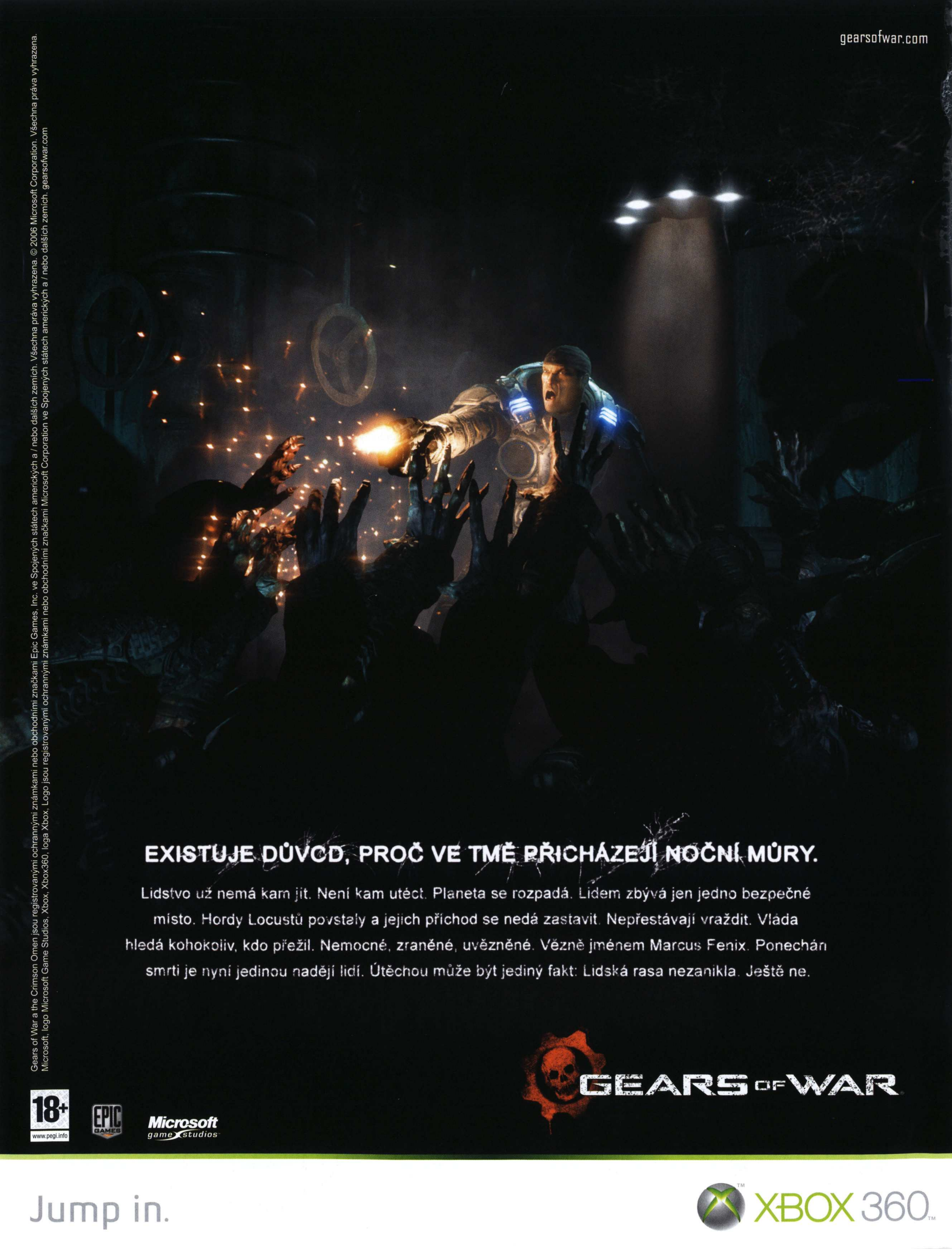


Table Tennis
HODNOCENÍ: 7
Stolní tenis od autorů GTA? Proč ne. Zvlášť, když se tato rozcvička pro nové technologie GTA IV vydařila.


gearsofwar.com
EXISTUJE DŮVOD, PROČ VE TMĚ PŘICHÁZEJÍ NOČNÍ MŮRY.
Lidstvo už nemá kam jít. Není kam utéct. Planeta se rozpadá. Lidem zbývá jen jedno bezpečné místo. Hordy Locustů povstaly a jejich příchod se nedá zastavit. Nepřestávají vraždit. Vláda hledá kohokoliv, kdo přežil. Nemocné, zraněné, uvězněné. Vězně jménem Marcus Fenix. Ponechán smrti je nyní jedinou nadějí lidí. Útěchou může být jediný fakt: Lidská rasa nezanikla. Ještě ne.
GEARS OF WAR
18+
www.pegi.info
EPIC GAMES
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360
Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com

Jsi z Brna a baví tě hry? Staň se recenzentem OXM!

Baví tě hrát na Xboxu 360 a máš přehled o herní scéně? Staň se novým členem týmu Oficiálního Xbox 360 magazínu. Nehledáme vystudované novináře s titulem, ale herní matadory, kteří dokáží poutavě a srozumitelně přiblížit hru ostatním. Nabízíme nadstandardní finanční ohodnocení za odevzdané články, příležitost podílet se na neustále se vyvíjejícím časopisu o všem okolo Xboxu a hlavně možnost se dostat k očekávaným hrám daleko dříve, než se objeví na pultech!

Nutná podmínky:

- **flexibilita**
- **přehled o herní scéně na Xboxu 360**
- **bydliště Brno a okolí (nebo ochota do Brna dle potřeby cestovat)**

V případě zájmu pošli svůj strukturovaný životopis a ukázkovou recenzi (či první dojmy z hraní) o velikosti 5 000 znaků (vč. mezer) na adresu jan.morkes(z)cpress.cz. V životopisu nezapomeň zmínit své oblíbené žánry a dosavadní zkušenosti s herními platformami.

XBOX 360

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

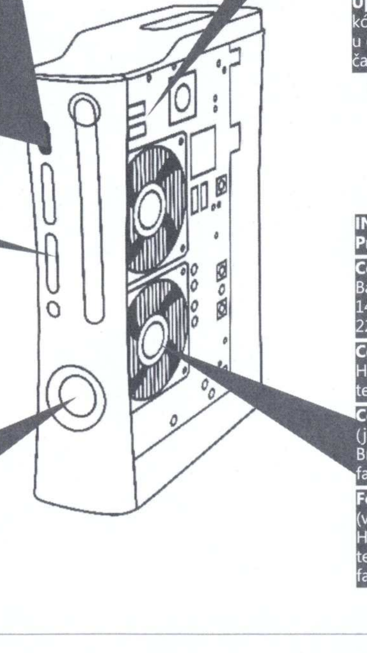
Rozšiřuji Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.



OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel, Kamil Gric
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan

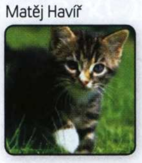
SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Titulní strana: Jaroslav Novák
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
Marketing: Romana Kavanová, Jana Zavadilová
Produkce: Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR: bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88 (v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin) predplatne@cpress.cz reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR: casopisy@cpress.sk tel.: +421 244 453 702 reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: David Matějíček
Computer Press Praha: Hana Kovářová, Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Petr Ott Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Věra Harvánková Holandská 8, 639 00 Brno tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771 fax: +420 545 113 712

NAJDETE NA DVD!



AUTOR: Matěj Havíř

Všichni fanoušci first-person akcí pozor! Tento měsíc se máte na co těšit. Máme tu pro vás dvě hry poháněné Unreal enginem (Turning Point a Turok) a dvě další podporované technologiemi od kluků z Valve – The Orange Box a Dark Messiah. O nic málo akční není ani desková hra Culdcept Saga kombinující v sobě hratelnost Monopoly a hloubku karetních her, jako je Magic: The Gathering. Zapotíte se ale i ve zdánlivě nenápadném interaktivním kvízu Scene It! Lights, Camera, Action. Nadevše se vrací oblíbené hráčské obrázky – tentokrát exkluzivně ke hře The Orange Box. Jedná se teprve o první sérii z mnoha, kterou Valve přislíbilo čtenářům OXM.

DVD V ČEŠTINĚ!

Díky spolupráci s tvůrci se nám podařilo jako jedinému oficiálnímu hernímu magazínu v České republice pravidelně lokalizovat DVD do češtiny. Pokud se vám stále zobrazují anglické popisky, přejděte v dashboardu na záložku System, otevřete Console Settings, najdete položku Locale a změňte zemi na Czech Republic.

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

OBSAH DISKU:

ZAHRAJTE SI

» The Orange Box
» Turning Point: Fall of Liberty
» Scene it! Lights, Camera, Action
» Dark Messiah of Might and Magic: Elements
» Turok
» Culdcept Saga
» Switchball
» Asteroids Deluxe
» Metal Slug 3
» Tempest

VIDEA

» Rainbow Six Vegas 2
» Conflict: Denied Ops
» Battlefield: Bad Company
» Burnout Paradise Interview
» Burnout Paradise: OXM versus EA
» Borderlands
» Kingdom Under Fire: The Circle of Doom
» Gripshift

NEXT

» Brütal Legend
» Dark Messiah of Might and Magic: Elements
» Fallout 3
» GRID
» Iron Man
» Sabotage

RECENZE

» Ace Combat 6: Fires of Liberation
» Assassin's Creed
» Blacksite
» Bladestorm: The Hundred Years' War
» Beowulf
» Dynasty Warriors Gundam
» Lego Star Wars: The Complete Saga
» Mass Effect
» NBA 2K8
» Scene it? Lights, Camera, Action
» Soldier of Fortune: Payback
» Switchball
» The Golden Compass
» Thrillville: Off the Rails
» Viva Pinata: Party Animals
» Word Puzzle
» WWE SmackDown vs. Raw 2008

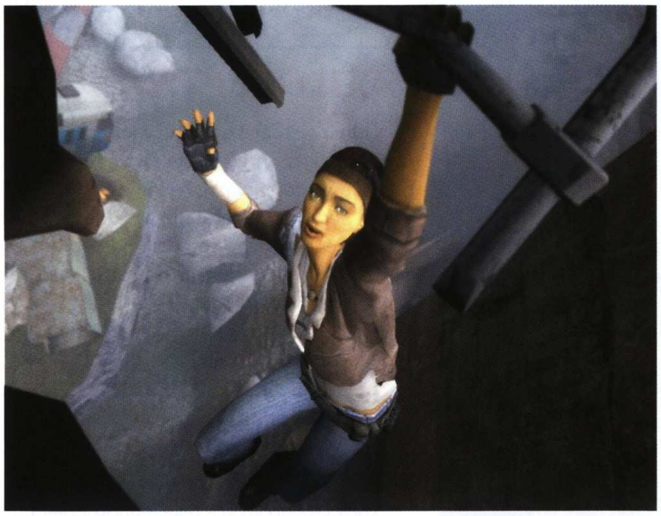
DEMOVERZE! THE ORANGE BOX

SPOILER! Po útěku z Combine Citadel se Gordon Freeman spolu s Alyx stane účastníkem železniční nehody. Nicméně ta je jen malým problémem ve srovnání s tím, čemu čelí City 17. Městu hrozí nukleární katastrofa a naši hrdinové se nacházejí nebezpečně blízko. Demoverze je sice poměrně krátká, ale má co nabídnout. Provede vás začátkem Episody 2. Milovníky akce možná zamrzí, že většinu času budou řešit hádanky pomocí populární Gravity gun, ale dříve či později ji určitě přijdete na chuť. Jde totiž o originální zbraň – dovoluje zdvihat i odhazovat rozličné objekty do velkých vzdáleností. Očividně se jedná také o účinné smrtící zařízení, ale najdou se i další způsoby využití. Můžete odstraňovat překážky z cesty, stavět plošiny a dokonce pohybovat objemnými a těžkými stroji. Radši se s ní naučte rychle zacházet, ať nestojíte proti zombiím pouze s holýma rukama.

LT SEKUNDÁRNÍ STŘELBA
RT PRIMÁRNÍ STŘELBA
LB NEVYUŽITÉ
RB NEVYUŽITÉ

Ovládání:

POHYB
POHLED
VÝBĚR ZBRANÍ
A SKOK
B NABITÍ
X ZVEDNOUT
Y BATERKA



TUROK

Turok je členem záhadné společnosti Whisky Company – elitní jednotky vesmírných mariňáků ze vzdáleného světa. Pokud jde o zabíjení a lov dinosaurů, těžko byste mohli vybrat někoho vhodnějšího. Jakmile ztroskotáte na cizácké planetě, jste nuceni prozkoumat množství tunelů, které se staly domovem pro krvelačné raptory. Jestliže přežijete střet s nimi, připravte se na řadu zákeřných žoldáků. Akce je zprvu podobná každé jiné FPS, ale možnost použít zubaté prehistorické potvory při boji s vojáky je příjemným zpestřením. Stačí se usadit a sledovat, jak moc jsou tato zvířátka hladová.

LT ZOOM
RT PRIMÁRNÍ STŘELBA
LB GRANÁT
RB SEKUNDÁRNÍ STŘELBA

Ovládání:

POHYB
POHLED
LUK
A SKOK
B AKCE
X NABÍT
Y POKLEK

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Hra si díky bohu pouze pohrává s myšlenkou, co by se stalo, kdyby druhou světovou válku vyhrálo nacistické Německo. Nyní se jejich pozornost zaměřuje na Ameriku. V roli zcela průměrného obyvatele průmyslové velmoci budete odrážet útok na New York. Naneštěstí únik z hroutící se budovy, na které provádíte opravné práce, je pouze jedním z problémů. Mnohem tvrdší oříšek jsou nepřátelští parašutisté, okupující celé staveniště. Vaší prioritou by proto mělo být odzbrojení jednoho z nich a ukradení jeho samopalu MP40. Spolupracovníci vám v boji proti nepříteli moc nepomohou.

LT ZAMĚŘIT
RT STŘELBA
LB SPRINT
RB GRANÁT

Ovládání:

POHYB
MÍŘENÍ
VÝBĚR ZBRANĚ
A SKOK
B ÚTOK NABLÍZKO
X INTERAKCE
Y POKLEK

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS

Dark Messiah běží na stejném enginu jako The Orange Box. Samozřejmě že moderní zástavbu City 17 nahradilo středověké prostředí, takže na své cestě pavoučí jeskyní čekejte strašidelné zombie, nebo tajemné černé rytíře. Demoverze obsahuje i ochutnávku multiplayeru. Pokud máte na Xbox Live Gold členství, nic vám nebrání ve zkoušce módů trénink, deathmatch, team deathmatch, blitz nebo crusade.

LT BLOK
RT ÚTOK
LB POKLEK
RB PÁSEK

Ovládání:

POHYB
POHLED
RYCHLÉ MENU

A INTERAKCE
B INVENTÁŘ
X SÍLA XANY
Y SKOK

SCENE IT! LIGHTS, CAMERA, ACTION

Scene It! Je zábavná, interaktivní hra ve formě kvízu. V trial verzi mohou změřit počet mozkových závitů až čtyři hráči, aby se ukázalo, kdo je největším znalcem filmů. Naleznete zde několik kol zaměřených na rozdílné atributy – třeba rychlost odpovědi, kdy všichni hráči musí odpovědět v co nejkratší době. První osoba, která se přihlásí o slovo, musí odpovědět na otázku. Pro přihlášení pouze zmáčkněte D-pad. Je to jednoduché, pokud znáte správnou odpověď.

Ovládání:

NEVYUŽITÁ	A ODPOVĚĎ	LT NEVYUŽITÉ
NEVYUŽITÁ	B ODPOVĚĎ	RT NEVYUŽITÉ
BZUČÁK	X ODPOVĚĎ	LB NEVYUŽITÉ
	Y ODPOVĚĎ	RB NEVYUŽITÉ

CULDCEPT SAGA

Chladné zbraně a magie v kombinaci s Monopoly? Tento zvláštní japonský mix deskové hry a RPG vás přesvědčí, že to může fungovat. Úkolem je zmocnit se hracích čtverců a s pomocí kouzel je ubránit. Můžete vyvolávat magická stvoření, s jejichž pomocí bude obrana mnohem snazší. Jakmile nějaký z protihráčů vstoupí na takové políčko, musí buď zaplatit pokutu, nebo porazit vašeho mazlíčka. Vítězem se stává hráč, který ostatní oškube o jejich body nebo jich získá 4 000 pro sebe.

Ovládání:

POHYB KURZORU	A POTVRDIT	LT NEVYUŽITÉ
NEVYUŽITÁ	B ZRUŠIT	RT NEVYUŽITÉ
MENU INFORMACÍ	X INFORMACE	LB PŘEPNOUT MENU
	Y INFORMACE O ÚZEMÍ	RB PŘEPNOUT MENU

SWITCHBALL

Switchball není pouze jednou z nejlépe vypadajících Xbox Live arkád, ale také jednou z nejdůmyslnějších. Jedná se o duchovního nástupce populárního Marble Blast, který přináší ještě více akce. V ukázce můžete vyzkoušet trojici levelů, a to jak v rámci časového, tak i free módu. Doporučujeme začít s úrovní Sky World 1 – je naprosto ohromující, že se jedná o arkádu, když v mnohém předčí některé hry prodávané za plnou cenu.

Ovládání:

ZATÁČENÍ	A AKCE	LT NEVYUŽITÉ
KAMERA	B OPUSTIT KANÓN	RT NEVYUŽITÉ
ZATÁČENÍ	X NEVYUŽITÉ	LB NEVYUŽITÉ
	Y PŘEPNOUT KAMERU	RB NEVYUŽITÉ

METAL SLUG 3

Některým záporňákům se prostě nechce umřít. Generál Morden je jedním z nich. Již dvakrát ho naši hrdinní bojovníci Tarma, Eri, Fio a Marco porazili, ale přesto se vrací. A tentokrát si na pomoc přizval sebranku podivných monster, mutantů a celou armádu nemrtvých. Metal Slug tým se tedy zase jednou nebude nudit a vy budete muset s jejich pomocí pokořit celou jednu úroveň. Trial verze obsahuje všechny čtyři hratelné postavy i několik cest vedoucích k dokončení mise.

Ovládání:

POHYB	A SKOK	LT NEVYUŽITÉ
NEVYUŽITÁ	B ÚTOK METAL SLUG	RT NEVYUŽITÉ
POHYB	X STŘELBA	LB NEVYUŽITÉ
	Y GRANÁT	RB NEVYUŽITÉ

TEMPEST

Tempest je jednou z prvních akrád, které jsou zobrazeny z 3D perspektivy. Stylem hraní se trochu podobají Space Invaders, jen nepřátelé spíše útočí do středu obrazovky než shora dolů. Obtížnost hry je daná velikostí úrovní a změnami tvarů formací mezi jednotlivými vlnami útoků. Čím je rozložení kola komplikovanější, tím jsou nepřátelské pohyby četnější a šance na zásah menší. Naštěstí není moc těžké odhadnout směr přesunu – většina pouze rotuje po nebo proti směru hodinových ručiček, takže se dokážete držet krok před nimi. Na vyzkoušení máte jak klasickou, tak vylepšenou verzi hry.

Ovládání:

POHYB	A STŘELBA	LT NEVYUŽITÉ
NEVYUŽITÁ	B SUPER ZAPPER	RT NEVYUŽITÉ
POHYB	X NEVYUŽITÉ	LB NEVYUŽITÉ
	Y NEVYUŽITÉ	RB NEVYUŽITÉ

ASTEROIDS DELUXE

Další z mnoha časem prověřených klasik se vrací na Xbox Live a opět v původní i moderní verzi. Jako třešnička se nabízí nový herní mód Deluxe. Ten obsahuje ještě silnější protivníky. Ovládáte vesmírný korán plující v pásmu asteroidů. Vždy, když nějaký z nich zasáhnete, rozlomí se na menší, rychleji se pohybující kus skály. Dočkáte se ale také dalších zákeřností, takže se mějte na pozoru. Pokud se řadíte ke zručnější části hráčské komunity, určitě vyzkoušejte Throttle Monkey mód. S nárůstem rychlosti přichází teprve ta pravá výzva!

Ovládání:

ROTACE	A STŘELBA	LT NEVYUŽITÉ
NEVYUŽITÁ	B POHON	RT NEVYUŽITÉ
ROTACE	X ŠTÍT	LB NEVYUŽITÉ
	Y NEVYUŽITÉ	RB NEVYUŽITÉ

[**PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360**
Recenze XBLA her jen u nás se dozvíte, co stahovat z Xbox Live! **Beautiful Katamari** reportáž ze šílených dobrodružství obří koule **Far Cry 2** jaká bude xboxová verze tropické akce? **Condemned 2: Bloodshot** horor pouze pro odvážné **Army of Two** podaří se na druhý pokus?]

V PRODEJI OD 20. BŘEZNA

Obsah příštího čísla je pouze informativní a může doznat změn.

Autor: Chris Morris

CHRIS MORRIS pracuje jako komentátor v herní branži po více než 12 let, kdy pro média zprostředkovává analýzy aktuálních událostí i trendů. Jeho texty se pravidelně každý týden objevují na serverech CNN.com a CNNMoney.com

OTEVŘE EA SVOJI ŠEKOVOU KNÍŽKU?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN **EXKLUZIVNĚ**

Se vznikem Activision Blizzard přišla EA o postavení jedničky na trhu. Existuje ale reálný důvod, proč by se měla firma výměnou rolí zabývat?

ROK 2007 MĚL TENDENCI k překvapivým událostem. Nejprve se prokázalo, že nová E3 není nic víc než nafouknutá bublina. O pár měsíců později Electronic Arts šokovali nákupem studií Bioware a Pandemic za „hubičku" v podobě 860 milionů dolarů. Časovanou nálož si však pro nás přichystal až konec roku: to když se lidé v Activisionu a Vivendi konečně domluvili a dali vzniknout molochu o hodnotě neuvěřitelných 18,9 miliardy dolarů.

Z počátečního šoku jsme se probrali, nicméně respekt zůstává. V jedno nudné nedělní odpoledne se herní průmysl bleskově změnil. EA už není největším herním vydavatelem. Blizzard, v té době v područí Vivendi, si jako jedna z nejrespektovanějších značek v branži osahal vrchol svých možností. Týdny poté, co se většina analytiků a herních odborníků shodla, že čas konglomerátů a dalšího spojování je u konce, mají média a spekulanti stále tendenci rozhlížet se okolo a čekat na další nákupy zejména ze strany EA.

Když pronikneme pod povrch, zjistíme, že spojení Activisionu a Vivendi vše nahrávalo. Activision získá přístup k čínskému trhu, podpoří svoji divizi mobilních her, pomalu se zabydlí v žánru online titulů pro PC a jeho šéf Bobby Kotick si splní sen vést největšího herního vydavatele. Vivendi na druhé straně konečně dostane management, který ví, co dělá a především proč to dělá. Za dobrý příklad poslouží potichu přežívající divize Sierry. Activision se netají přísnými metodami pro posuzování vznikajících her. Pokud se novinka nezdá být prodejním hitem nebo nevykazuje potenciál pro vznik či udržení značky, jednoduše ji odepíše. S tímhle přístupem se seznam her, které se mají pod značkou Sierra objevit, rychle pročistí.

Musíme však přiznat, že jak Vivendi, tak Activision aktuálně stojí na vrcholu svých možností. World of Warcraft je stále tou největší věcí v herním průmyslu – uspěje i v přímém srovnání s řáděním konzole Wii. Activision mezitím boduje a naplno si užívá zhodnoceného potenciálu značky Guitar Hero, které se konečně podařilo prosadit u mainstreamového publika.

Svatební obřad v době, kdy jsou oba subjekty na vrcholu, ale může znamenat pekelně divoké líbánky. Zvláště když výhled do budoucna není tak oslnivý. Třebaže World of Warcraft zůstává dojnou krávou, zájem o předplatné v USA postupně upadá. A zatímco Activision si letos užíval pozici největšího hráče na mnoha trzích díky úspěchu titulů Guitar Hero III a Call of Duty 4, příští rok se nemůže spolehnout na důležitý miliónový příspěvek díky „béčkům" jako Transformers či Spider-Man – protože kde není film, nebude ani hra. Může to také znamenat, že čistý příjem nově vzniklého Activision Blizzard se v roce 2008 zmenší. A to se akcionářům líbit nebude.

»EA nejenže není proslulá zbrklým jednáním, ale boj o výsledky letošního roku již dávno rozehrála

World of Warcraft a Guitar Hero spolu? Vždycky se najde cesta, jak zkombinovat zdánlivě nemožné...

S dosazením Activision Blizzard na imaginární vydavatelský trůn se hojně spekulovalo o reakci Electronic Arts. Existuje možnost, že se firma rozhodne prezentovat svoji sílu a odtrhne další lístek z šekové knížky: CEO John Riccitiello nákupy herních firem zbožňuje. Přesto je nepravděpodobné, že se něčeho podobného dočkáme. EA nejenže není proslulá zbrklým jednáním, ale boj o výsledky letošního roku již dávno rozehrála. Spore bude jasným hitem, který dává EA a jeho PR oddělení náskok před Activision Blizzard. Bobtnající divize casual her vypadá velmi slibně, budou vidět pokroky spojené s integrací studií Bioware a Pandemic, a právě onlinovka od Bioware je jednou z priorit mezi vyvíjenými tituly.

Přesto, dost možná jen pro zábavu, si pojďme projít seznam firem, s nimiž je EA na Wall Street už dlouhou dobu spojována.

První na ráně je Take Two. Vlastník značky Grand Theft Auto je i přes veřejně známé problémy silným hráčem a jeho akcie vylétly vzhůru o 14 % poté, co prosákla zpráva o vzniku Activision Blizzard. Take Two dalo na konci loňského roku do kupy nový management, který neopomíjí při každé příležitost zdůraznit, že je zaujat možností pozici filmy dále posilovat – nikoliv ji prodat prvnímu zájemci. Řečičky představitelů nevylučují možnost, že se Take Two stane jednou z naháněných slípek v kurníku zájmu EA, minimálně z krátkodobého hlediska je však odkup firmy velmi nepravděpodobný.

Ubisoft je jedním z dárečků, s nimiž si spekulanti často a rádi hrají. Pokud vezmeme v úvahu možnost spojení s EA, dává zájem o Ubisoft přece jen větší smysl než v případě Take Two, zejména kvůli dosavadnímu zhruba 15% podílu akcií v držení amerického vydavatele. Ubisoft se již delší dobu staví negativně k jakémukoliv posilování pozice EA mezi akcionáři. Nabídka na převzetí firmy by EA odsouvala do pozice zoufalého hráče, jímž rozhodně být nechce.

V seznamu „posil" lze vystopovat také THQ, které by EA přineslo něco, co nemá: divizi dětských her. THQ je nicméně zcela závislé na vývoji titulů podle úspěšných filmových licencí. Pokud EA zatouží po hrách od Pixaru či Nickelodeon, nepotřebuje k tomu nutně koupit THQ: stačí konkurenta přetlačit výhodnější nabídkou na odkoupení licencí.

Spojení Activisionu a Vivendi je rozhodně událostí, která změní rozvržení sil v herním byznysu. Není to ale věc, kvůli které by se stále a dokola skloňovaná EA musela hnát k překotným snahám o znovuzískání trůnu. Pamatujte si to, až budete v médiích zas a znovu číst o snahách EA odkoupit některého z konkurentů; a mějte na paměti, kolik aspektů a prvků může hrát roli v takovém rozhodnutí, ať již na jeho konci zazní ano, či ne.

SILNICE JE TVÝM MALÍŘSKÝM PLÁTNEM.
UMĚNÍ NA SILNICI. TAK SE TOTIŽ VYHRÁVAJÍ ZÁVODY. DRIFTY. SMYKY. GUMOVÁNÍ. VYHECUJ DAV A ZVYŠ SI SKÓRE PŘESNOU JÍZDOU VE VYSOKÉ RYCHLOSTI. KAŽDÝ TVŮJ MANÉVR SE PODEPÍŠE. NEJEN NA SILNICI, ALE TAKÉ V KŘEHKÉM SEBEVĚDOMÍ OSTATNÍCH ŘIDIČŮ. XBOX.COM/PGR4
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 jsou ochrannými známkami skupiny společnosti Microsoft
Jump in.
XBOX 360

BURNOUT Paradise

Zahraj si s kamarády a ukaž jim,
že největším pirátem silnic jsi ty.
Všechny konkurenty smeť ze silnice
a podmaň si každičký metr Paradise City.
Za sebou nechej jen spoušť
a pach spálených pneumatik.

UKAŽ, ŽE JSI NEJLEPŠÍ

„Je toho tolik k objevování! Burnout™ Paradise tě potřebuje!“

GOLD AWARD PlayStation

Vyzkoušej demo *

BEST OF E3 · E3'07 EDITORS CHOICE WINNER

www.electronicarts.cz/paradise

XBOX 360 LIVE · PLAYSTATION 3 · ENHANCED WITH PLAYSTATION Eye · Criterion GAMES · EA · 3+ www.pegi.info

© 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA a Burnout jsou obchodními nebo registrovanými obchodními známkami Electronic Arts Inc. ve Spojených státech amerických a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. Loga Criterion Software a Renderware jsou obchodními a/nebo registrovanými obchodními známkami Criterion Software Limited ve Spojených státech amerických a/nebo dalších zemích. “PlayStation”, “PLAYSTATION” a logo “PS” Family jsou registrovanými obchodními známkami Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a loga Xbox jsou obchodními známkami skupiny společností Microsoft. Připojte kameru Connect Xbox LIVE® Vision, zachyťte reakce ostatních hráčů a sdílejte je se svými přáteli a soupeři online. Připojte PLAYSTATION® Eye, zachyťte reakce ostatních hráčů a sdílejte je se svými přáteli a soupeři online. Všechny ostatní známky jsou majetkem svých příslušných vlastníků. * Hratelné demo můžete stáhnout z PLAYSTATION®Network, PLAYSTATION®Store a Xbox LIVE® Marketplace.